軟體世界



本期再贈魔法門外傳&笑傲江湖漫畫別冊

創世紀Ⅲ—乾坤挪移修改篇。狂鳥浴血修改法。瑪麗姊妹修改法。超人戰紀無敵密碼。鐵路A計劃—金錢修改法。鬼屋魔影新警察故事。英雄傳奇Ⅲ—戰火焚生錄完全攻略(畫面狩獵者—秀圖程式篇(上)、劉波黑暗的鐵翼—X-WING

遊戲獵人 吞食天地Ⅱ、奇妙大百科印加帝國、狂鳥浴血資料片、世界橋牌、大滿貫橋牌Ⅱ、頑皮小精靈2、忍者原人、神勇毛毛蟲、諸神的黃昏、黑暗紀元

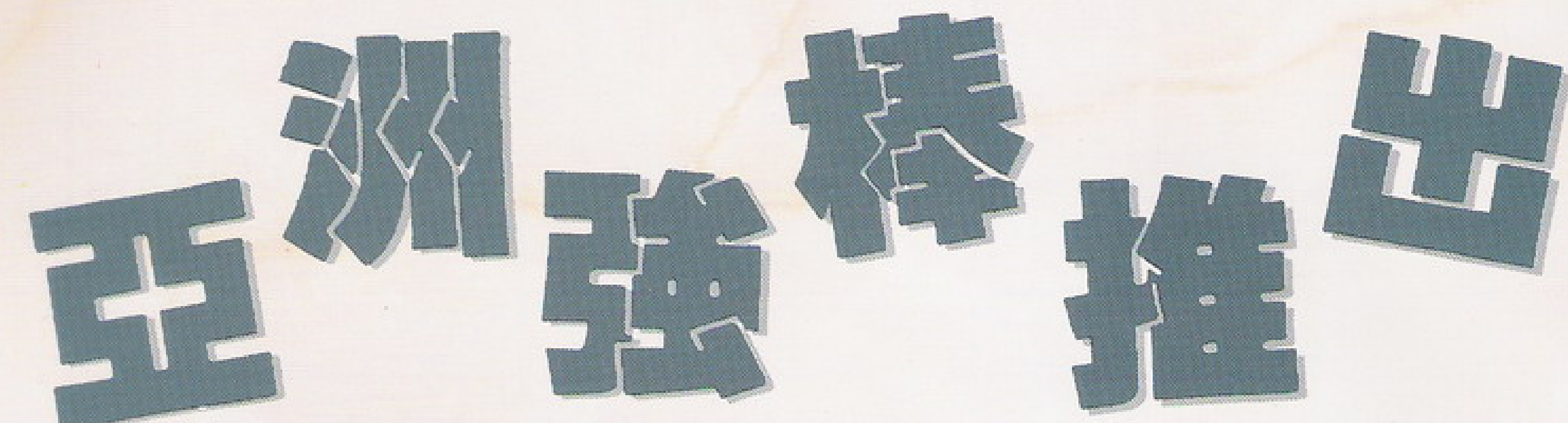
49

1993年4月號 PC GAME 最新情報

全省電腦經銷商、書局均售

NT$80元 ● HK$30元

ASURE 亞洲電腦



3½ 1.44MB 日本ALPS原廠製造



四大特點：

1. 鑽石灯顯示美麗燦爛。
2. 所有ＩＣ皆封閉式，避免安裝短路。
3. 機構平穩，經久耐用、安全可靠。
4. ＩＢＭ指定使用，品質確保最佳。

ALPS 3½ 磁碟機，誰敢來比！

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北市)
詮 民(02)596-2935
捷 宇(02)305-6034
捷 宇(02)311-0902
捷 宇(02)321-8663
世 昌(02)392-7588
天 利(02)361-5127
昇 宏(02)312-1705
世 詮(02)536-1746
華 沙(02)935-5753
和 家(02)321-0471
佳 訊(02)368-6066
立 龍(02)322-5656
欧 揚(02)735-3821
及 時(02)732-9299
通 化(02)705-0718
天 青(02)823-8778
金 訊(02)564-1692
普 惠(02)915-7749
弘 拘(02)936-2956
台 銧(02)857-0213
(台北縣)
蘆 洲(02)295-9903
璋 德(02)623-7000
擎 訊(02)673-2668
合 泰(02)996-0695
坤 差(02)988-9353
三 康(02)952-3416
隆 盈(02)955-2467
駿 耀(02)928-0508
彥 斯(02)929-0506
(宜蘭區) 56-9772
人 人(039)33-2944
萊 特(039)32-6365
麥．特(039)32-6365
智 洋(039)38-4083
世 驛(03)336-2395
仕 光(03)452-7228
友 友(03)458-3372
英 特(03)335-2509
李 安(03)425-9000
(新竹區)
龍 雲(035)78-4268-9
東 美(035)88-7439
康 鳳(035)59-7308
三 鉅(035)24-0638
慈 仕(035)71-3013
戴 思(035)34-0639
莫 特(035)25-6772
(苗栗區)
殿 全(037)62-2068
後 龍(037)72-8720
達 陞(035)55-3346
(花蓮區)
信 興(038)33-9402
(台中區)
員林茗傑(04)8343969
田中吉能數(04)8752869
溪湖老古(04)8865572
斗南吉友(05)5960372
博王(05)6335676
彰化英勝(04)7223786
千訊(04)7254284
李安(04)7234010
和美展光(04)7553139
鹿港尚品(04)7771077
台中基安(04)3291743
宇恒(04)3894590
學盟(04)2554517
欣宏(04)3305235
亞雲(04)2373900
亞紀(04)2237247
州全(04)2374320
一佳(04)3899876
開源(04)3275222
亞歌(04)2529576
天奕(04)2373489
中信(04)3273639
太平世欣(04)2773536
富太(04)2125076
草屯日成(04)9336959
勝華(04)9355553
南投隆昌(04)9992223
群欣(04)9225558
佳鶴(04)9239665
后里蔡成(04)5571268
大甲行家(04)6869751
清水龍興(04)6222373
大肚蓉運(04)6991275
竹山鉅揚(04)9649000
豐原永信(04)5250535
技優(04)5260590
(雲林區)
明 白(05)534-6006
(嘉義區)
豐 帆(05)222-2737
台 大(05)224-1686
長 盛(05)370-2360
巨 衛(05)225-6431
中山店(05)225-7761
博 愛(05)232-2031
亞西亞(05)276-2227
(台南區)
早 鵬(06)234-4382
碩 登(06)226-8862
德 鑫(06)253-1426
機 麓(06)226-6208
喬 品(06)236-3620
大 洪(06)274-7761
新 運(06)635-6707
展 易(06)723-0518
惠 青(06)237-1317
(高雄區)
信 光
(鳳山)(07)741-3468
(左營)(07)582-1763
(鹽埕)(07)222-9316
上 正(07)742-1235
駿 騰(07)222-2270
不二家(07)363-8703
約納碩(07)385-7848
宏 大(07)622-4816
上 允(07)802-2638
東 茂(07)661-3326
耀 昇(07)551-1565
國 鼎(07)216-3980
上 榕(07)713-3920
晶 琪(07)381-4243
上 欣(07)812-2133
環 球(07)211-9313
久 圓(07)222-9191
五福店(07)272-7365
鳳山店(07)742-2651
台南店(06)258-3591
屏東店(08)723-8991
正 通(07)251-3411
林 記(07)251-1963
信 星(07)385-1766
(三多店)(07)725-8779
欣 亞(07)351-5762
久 大(07)703-2459
颱 暴(07)386-4321
紀 霖(07)642-1147
(屏東區)
鴻 可(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安 特 資(08)737-4735
勝 富(08)775-2225
西 可(08)779-6532
理 想(08)753-2962
維 正(08)765-6848
(澎湖區)
安 安(06)927-1263
(台東區)
北 巡(08)933-5398
(金門區)
理 想(0823)32531





長久以來，金庸武俠小說在作者的巧思佈局下，展現了無窮的魅力，膾炙人口的劇情令拜讀其大作的讀者們反覆咀嚼讚嘆不已。軟體世界取得此套武俠小說中的精典之作的電腦遊戲版權，投入國內前所未有龐大製作群，嘗試各項技術創新，包括精采的長段動畫，並首次以電影分鏡方式製作、數位化逼眞語音、立體視角多重高度的地圖顯像模式、即時戰鬥模式…不僅爲國內第一個中文CD-ROM版遊戲，也是國內長久以來在電腦遊戲製作方面的一大突破！

軟體世界經過一年來的研究開發，已於今年3月27日在台北資訊科學展示中心舉辦「笑傲江湖」電腦休閒軟體設計成果記者招待會，除國內三家電視台、廣播及各報章新聞記者採訪外，遠流出版社及休閒軟體業界都在受邀之列。

以星際大戰爲架構，由Lucas Arts所製作的X-WING在美國終於隆重上市，甫推出即掀起休閒軟體界的一片熱潮，國內亦有很多人已戰得天昏地暗，不過難度卻是不低，所以本雜誌特別聘請動作模擬遊戲高手亦是星際大戰迷的Y.M.J.深入剖析此遊戲（P.71），做一詳細報導，相信各位玩家看過此篇文章後，定能對此遊戲有更透徹的瞭解，對以後的征戰更是無往不利！

本社不惜成本，擴大舉辦意見調查，經過浩大複雜的統計過程之後，在本期爲各位讀者發佈統計結果（P.39），望各位讀者參考過後，也能根據整體趨勢，爲自己的寶貝電腦做一個完善的規劃。

由於本期稿擠，在不得已的情況下，只好將畫面狩獵者一秀圖程式篇（P.110）分成兩次上，對秀圖程式有興趣的讀者，可別忘了下期的文章，且畫面狩獵者即將推出第二代，功能強大，瞭解它的工作原理，將使您在第二代時如虎添翼。

魔眼殺機II一隱月傳奇攻略單行本已正式推出（P.58），各位讀者可在各大經銷商洽購，數量有限，請即早把握。其他攻略本亦在加緊趕製當中，請密切期待。

本期百戰天龍在8頁有限篇幅中，爲各位提供各式各樣的祕技及修改篇，總共有13個不同的遊戲，每則篇幅雖然不大，卻是相當受用，各位讀者可別錯過了。

軟體世界．目錄



49

中華郵政南臺字第525號
執照登記爲雜誌交寄行政院新聞局出版
事業登記證局版臺誌字8603號
中華民國78年4月創刊
每月8日出刊

4 1993



發行人兼社　長／王俊雄
總　　編　　輯／李初陽
主　　編／陳　道
編　　輯／
沈懿慧、陳禮英、陳婉君
廖鴻嘉、李俊賢
資料處理／曾玉琴
美術編輯／
郭美玲、葉秀娟、劉信良
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥
劉　瑋、王淑美、楊淳妃
陳俊介
美術支援／
林俊宏、黃文鵬、孫榮隆
郭淑芬、林慧玲
特約作家／
吳謙諒、李莉莉、郭宗勳
朱學恆、卓挺然、鍾凱文
涂國振、劉興澤、吳忠晉
葉明璋、劉昭毅、李永治
羅國宏、傅鏡暉、蘇經天
曾昭奇、王彰慰、吳昱甫
劉建台、呂維振
駐美特派員／亞佛列德
法律顧問／
遠東法律事務所陳錦隆律師
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／ 40423740
社　　址／
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／高雄郵政28-34號
服務電話／ 07-3841505
照相打字／
創意電腦照相排版公司
製版印刷／
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號
高雄總公司／
高雄市三民區民壯路61號
（07）384-8088
台北分公司／
台北市南港路二段99-10號1F
（02）788-9188
台中分公司／
台中市西屯區洛陽路148號
（04）323-7754
香港分公司／
香港九龍深水埗海壇街163號
銀海大廈1F B.C室
002-852-7280999
傳眞:002-852-7280999



電影般的開場，發行人、編劇、武術指導、美術指導、導演都是熟悉的軟體界名人。轟轟烈烈、不同凡響的揭開了「笑傲江湖」這個近年來紅遍台灣、甚至亞洲其他各地的武俠巨著。

相信每位武俠迷，對故事裡鮮明的人物性格，印象深刻。本遊戲請你扮演的是經歷江湖酸甜苦辣的主角令狐冲，從奉師命下山開始，就遭遇一連串乖離的命運捉弄，有好有壞。

此時江湖上正值多事之秋，五嶽劍派互相猜忌、各有心思，為搶奪林家辟邪劍譜，不擇手段；而日月神教新教主東方不敗自練了葵花寶典上的蓋世奇功，性情大變，囚了原教主任我行，並急欲一統武林。在接下來的十多個劇情關卡演變中，你將因緣際會習得風清揚前輩的獨孤九劍劍招、妙遇淫賊田伯光、獲得曠世難尋的笑傲江湖曲譜、偕林平之同尋辟邪劍譜、認識聖姑任盈盈……最後搭救任我行，面對日月教叛徒東方不敗。環環相扣、一氣呵成，書中精華及人物奇招、怪式，全部躍於PC，活靈活現。可謂兼劇情、動作、角色扮演於一身。

值得一提的是豪華、氣勢萬千的全螢幕動畫，流暢的電影分鏡手法，突破PC上的種種限制。畫面方面，不管叢叢密林、充滿尖刺陷阱的內室等大場景或細微如物品欄中的猴兒丸、大補丸、劍譜等物，甚至人物服裝，都經過詳細、專人考究。

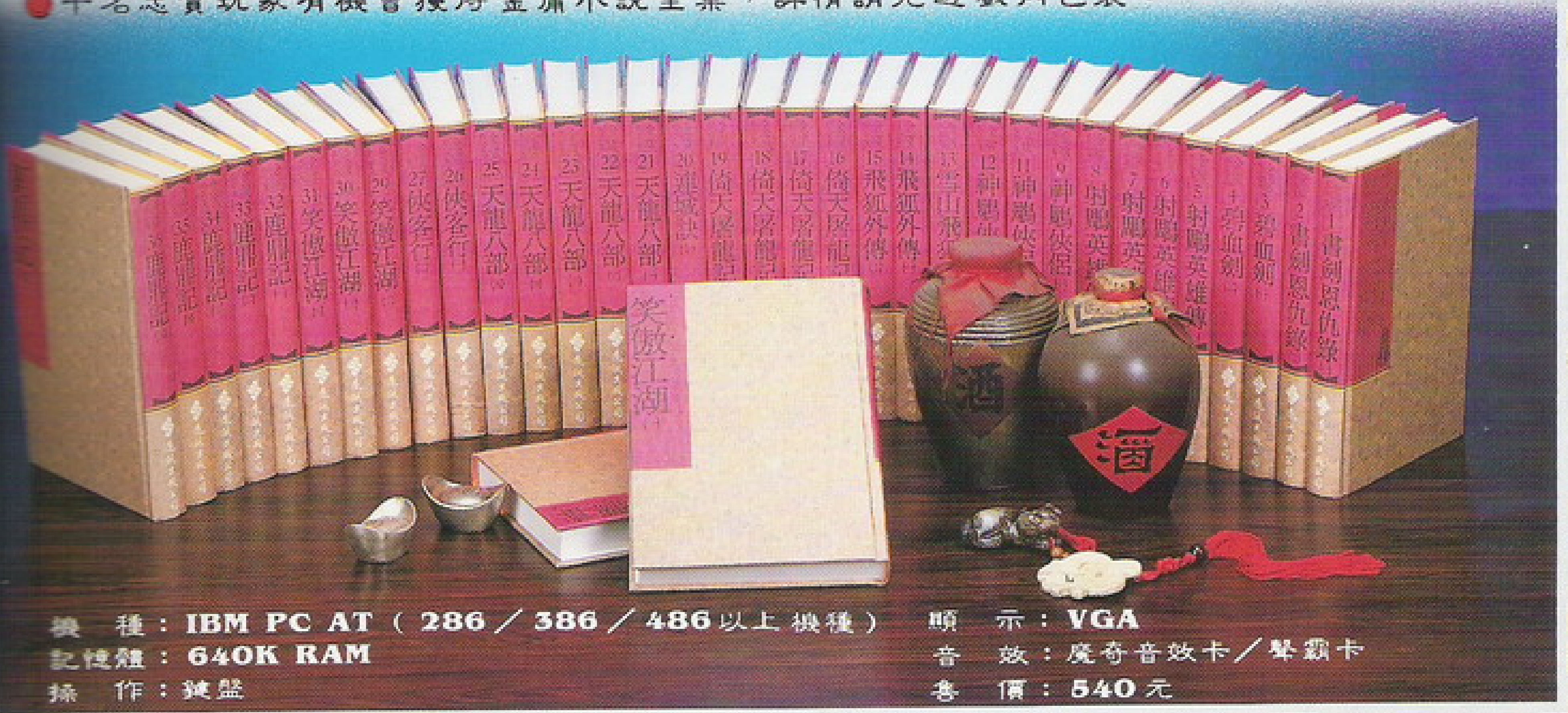
武俠遊戲最令玩家興奮的，莫過於過招此劃一番。老是同招同式，未免無聊，睡蟲頻擾。本遊戲中人物靠得就是各家武功闖盪江湖，岳不群、左冷禪、任我行、田伯光等人，以不同方式施展其厲害功夫，而令狐冲也可使用華山、恆山派劍法或盪劍式、浪劍式、離劍式等獨孤九劍劍招應付。輕功跳躍、飛揍、轉身、迴旋、刺、挑……，熱鬧至極，效果做得十分的好，震撼力十足。

無聲世界，總覺欠了一份眞實。除了本屆金鐘獎音效獎得主沈光嘉先生渾厚聲音全場配音，喊出劍招名與在特殊場景、過場動畫道出劇情、對話外，還有黃霑先生的招牌名曲——瀟灑豪邁的「滄海一聲笑」一曲及另外數十首專人製作的BGM配樂貫穿全場。

如果您想享受語音效果，得有640K EMS及魔奇音效卡或聲霸卡才能聽得見；而您的電腦必須為386或486機種、VGA顯示器及配備硬碟，才能正常載入、運作本遊戲。每見如此配備，就免不了苦口婆心，勸大家加緊換配備了。

金庸先生在其書序中提到，希望古代人的悲歡離合、喜怒哀樂，能在現代讀者的心靈中引起相應的情緒；能夠喜愛或憎恨小說中的某些人物，才表示小說中人物與讀者心靈已產生聯繫了。希望親自扮演令狐冲的您，能與本遊戲產生更多的共鳴。

●十名忠實玩家有機會獲得金庸小說全集，詳情請見遊戲內包裝。



機　種：IBM PC AT（286／386／486以上機種）
記憶體：640K RAM
操　作：鍵盤
顯　示：VGA
音　效：魔奇音效卡／擊霸卡
售　價：540元

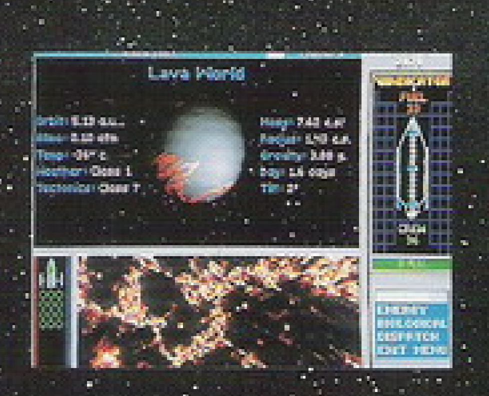
激戰M星雲 II

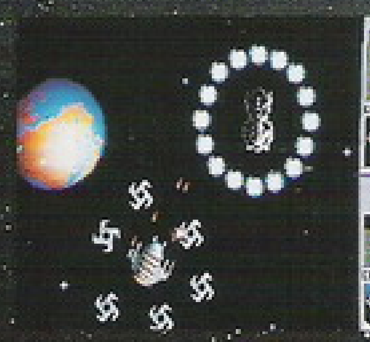
一個青出於藍的續集，一個融合角色扮演、冒險及動作三種樂趣的遊戲。

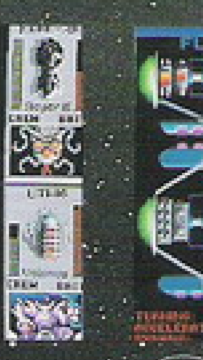


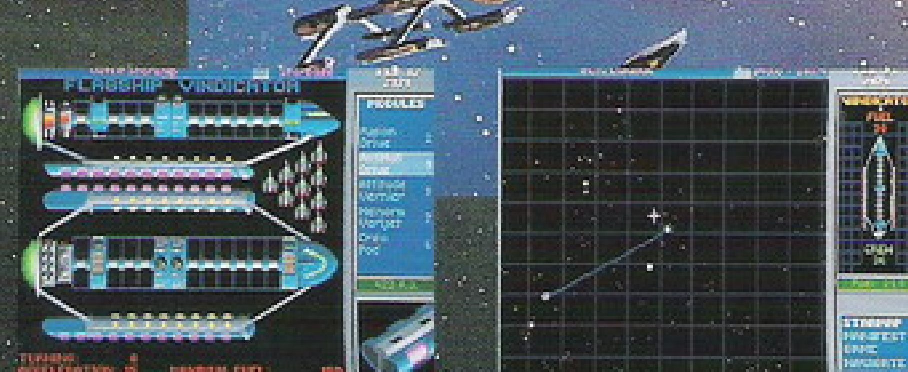
坐在這艘"陽春"得不得了的太空船裡，你的心裡有點緊張，也有點興奮，因爲即將展現你眼前的是500個星系近3000個星球的自由探險，18種友善或窮兇惡極的外星人正等著與你做各類接觸，包括貿易、對話、戰鬥等。你--一個在外星長大、聰穎過人的孩子，帶著返回地球的使命，駕著一艘不太完整的太空船，勇敢的爲前途奮鬥，並且，要一步步壯大自己，擊敗曾戮害你家鄉人的壞蛋外星人--爾奎人（Ur-Quan）。

首先，回到地球附近，找到一個繞行地球大型星球基地，那兒是你的後援部，提供燃料及爲你製造戰鬥艦、登陸艇，也能從此地指揮官口中得知爾奎人的資料及下一步使命，隨著劇情的發展，會慢慢增加許多新的對話。剛開始時這個基地並不能運作，你得找到能幫他們修復的資源，於是太空航行及星球登陸探險就此展開……。









激戰M星雲Ⅱ

機　種：IBM PC AT（286以上機種，需硬碟）
記憶體：640K RAM
操　作：鍵盤／搖桿
顯　示：VGA
音　效：PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡
售　價：未定

浩瀚的銀河系，有著太多不可預知的事。到達一個行星，你必須利用掃瞄功能，先探其礦產、生命跡象及能源等狀況，而溫度、大氣壓力、氣候等一般資料也會顯現在螢幕上，行星呈立體轉動，你可以看著你的登陸艇發射、在行星表面移動、採集。某些行星會不定出現危險，地震、閃電都會要了小艇的命，而當地怪形怪狀的生命形態，更會對你做出不同反應。

依著如此之程序，你的足跡由內太空太陽系，逐漸移轉到外太空，你不斷的發現、購買、進行任務、補給，並充實你的太空船，使其成為宇宙裡響叮噹的戰艦。

在旅途中，你必須遭遇各種外星人，與他們的對話有趣而微妙，他們不僅可以是你的支持盟友，更是資訊來源。回答得巧妙－稱兄道弟，答得不對勁－二話不說，打！遊戲中設計可重覆外星人的話，你可以一再揣測，仔細回答那些狡猾或甚至有點阿達的外星大哥們。

別小看那些外星人，戰鬥起來可從不打馬虎眼，一艘戰艦死纏著你，說不放就不放，若打不過他們，更甭提長得像毛毛蟲、具有強火力的爾奎人了。超真實戰鬥（Super Melee）擺出14架戰艦讓你練習戰技，你可自創一隊伍。與電腦對打或找另一位朋友對“K”，其策略之運用及每部戰艦不同攻擊方式，比射擊遊戲略勝數籌，你可以從此處的得分狀況重拾信心，利用25艘性能迥異的戰艦熟悉，並練習進退戰術，進而加入更激烈的正式戰鬥當中。

VGA 256色刻劃的星際場景，逼真至極；革命性的數位化音效及音樂，讓這個續集遊戲更有玩頭。多重戰鬥組合加上豐富的劇情轉折，以及識破外星人伎倆的樂趣，相信你--可憐外星孤兒，一定會很忙碌的哦！



狂島浴血

資料片 I

AIR - LAND - SEA

BATTLE ISLE

STRATEGY

SCENARIO DISK VOLUME ONE

UBI SOFT *Entertainment Software*

後繼〞有〞力的精彩資料片！邀您再打一場硬仗！

「狂島浴血」裡34種地圖的敵軍都成了你的手下敗將了嗎？加油？

本資料提供更完美的策略運用，另外34個全新、更龐大的征戰地圖，除了冰封世界、沙漠野地、山川河流等地形考驗外，還得想辦法佔領敵軍港口，進而攻入敵軍總指揮部或奇襲敵方所有部隊，贏得勝利。

本資料片將再度挑起您的好戰情結，引您投入一個策略性十足的六角戰棋天地。



機　種：IBM PC AT（需硬碟）
記憶體：640K RAM
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
顯　示：EGA／VGA
音　效：PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡
售　價：300元



※本資料片必須配合珍藏版NO.173「狂島浴血」遊戲才能使用。

錯一步！悔全盤！

對它，您只能嘆氣！
玩它，您欲罷不能！
它，讓您智力奔放！
它，讓您手忙腳亂！
它不是「四川省」，
也不是「上海」，
更不是什麼色情賭博類遊戲。
它是益智至上、
激盪腦力的
智育佳作——雀之塔！

雀之塔

機　種	IBM PC AT（286或以上機種，需一台1.2M磁碟機）
記憶體	640K RAM
操　作	鍵盤／滑鼠
顯　示	單色／VGA
音　效	PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡
售　價	300元

玩法容易



據在上方或右上方隨機出現的一張牌，
各式不規則的牌塔中找出順子、對子、東南西北一組牌
取走數目不等的同樣一張牌，在時間限制內，
走"關鍵牌"，又保持牌塔不倒。

操作簡單



使用鍵盤及滑鼠都可進行遊戲。

多變玩法



十種玩法，最多可四人以Modem連線對抗。

環遊寶島





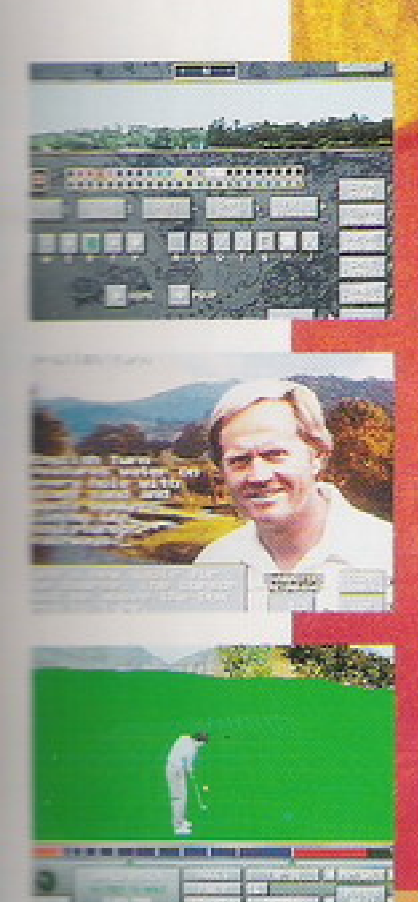
玩法是走遍台灣各大縣市，完成每縣市所擺出的各式塔陣。
玩者必須算好路線，旅費及交通工具，用1000元起步，
一路賺錢，一步步成功環島。

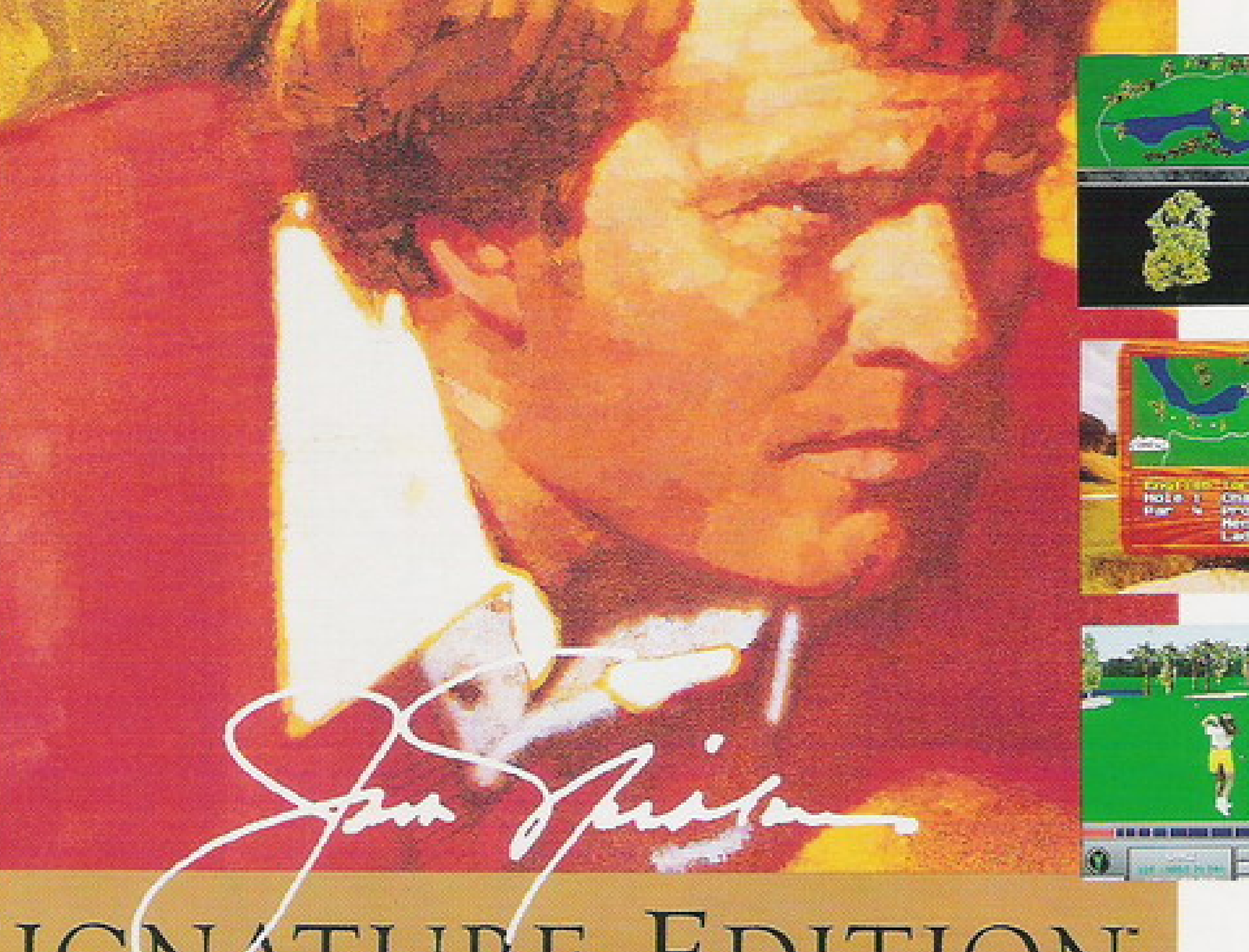
經過那次”驚險刺激”的耶誕節後，凱文一家人又要一大票前往佛羅里達度假了，大家小心翼翼，生怕重演〃忘記小孩事件〃，但是………凱文卻搭錯了飛機，一飛飛到紐約這個人生地不熟的花花大都會。說没有熟人？是騙人的啦！因爲有兩名想他想得〃要命〃的男人，預備再給凱文一次永誌難忘的假期。「溼溼大盜」，兩個強盜史上最〃兩光〃的笨賊先生，將和凱文展開一場熱鬧有趣的紐約街頭大戰。

用路旁隨手可得的垃圾筒蓋、衛生紙卷、油漆罐砸暈笨賊，用香蕉皮、可樂罐、玩具設成陷阱，讓兩賊摔得四腳朝天。別忘記請路旁等男友的姐姐、女傭阿姨適時給笨賊飽以老拳！窮追不捨的壞人會一直排除萬難的跟著你，你能順利跑到安全的地方嗎？加油！媽咪就在洛克斐勒中心的耶誕樹下等你哦！



機　種：IBM PC AT（286或以上機種）　音　效：PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
操　作：鍵盤／搖桿　顯　示：EGA／VGA　記憶體：640K RAM　售　價：未定





結合眞實擊球狀況及臨場設計整個球場的高爾夫球遊戲

◎可選擇比賽方式：

思金賽（Skins）——試著暴漲自己的身價，本比賽形式是以累積賭金爲目的，但同樣的，球技必須更好才行。

總桿數賽（Stroke Play）——基本賽，在18洞中盡可能打出最低桿的分數，想在衆好手中脫穎而出，也不容易。

◎畫面賞心悅目：

VGA256色逼眞細緻的畫面，如身歷其境之中。人物動作、景色描繪以想像與現實的特殊手法結合，決不同於其他遊戲感覺。玩者可選擇性別不同的參賽選手，並可挑選其擊球狀況爲新手、進級或熟練者，以風向、距離等各種挑戰情況打球。而畫面出現速度也加快許多，擊球動作、球的飛行、著地，一氣呵成，不會再有「老牛拖車」之感。

◎提供風光明媚的球場：

一爲皇家森林鄉村俱樂部，一爲 English Trun Golf and Country Club。

◎編輯電腦打者的擊球：

依你的意思創造一位完美打者，決定如何擊球、擊球準確度、推桿等狀況。可找1～4名玩者同玩或找電腦對手對抗，可加入俱樂部

還可找大師傑克切磋球技。

◎多樣遊戲與練習方式：

可先打一回合試試、練習某一洞、果嶺上練習，還能參加錦標賽。

◎最強大的特色：

高爾夫不僅是個休閒娛樂，更是個思考者的遊戲，它不是靠〃盲力〃取勝，精確的策略才是致勝之鑰。首先，對球場的管理與設計，必須深入了解。結合科學理論與實際，你能否以176種色彩、7種不同油彩刷畫法，勾勒出一個球場輪廓？一塊未開發處女地交給你，如何定線，畫上每洞景色，擺上小樹、建築物、山景、果嶺、水塘、球道、沙坑，甚至換上秋天、春天的感覺，全看你如何設計！

◎詳細統計資料：

比賽回合、平均分數、開球距離、準確度都爲你以表格列出。

◎立即重播功能：

不同重播角度，如電視上一樣。

機　種：IBM PC AT（需硬碟）● 記憶體：640K RAM ● 操作：鍵盤／滑鼠 ● 顯示：VGA ● 音效：PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32 ● 售價：未定


WaxWorks
蠟像館之謎
血腥！恐怖！限制級中的限制級！（自認大膽者，歡迎一試）
強片預告
你參加了叔叔的葬禮，並由他那裡得到一座蠟像館遺產，
從此，童年的噩夢、繞著整個家族作祟的咀咒，就與你相隨相伴……
你的選擇是：
勇敢的面對從金字塔的探險中救出一位美艷動人的公主、踏入開膛手傑克殘忍作案的1888年倫敦街頭，與礦坑裡嗜血的大植物浴血搏鬥，還得面對死亡墳場裡亡魂法師、腐爛殭屍等各時空不同的蓋世邪魔；或是沒命的逃離這沾惹不得的魔鬼陣容呢？
ACCOLADE



強片預告
吞食天地 II
一段亂世 道盡多少奇聞軼事
一方戰場 造就多少英雄好漢
特色：
◆「吞食天地」精彩續集，本次按照史實進行
劇情，但扮演劉備一軍
的玩者仍
可一手導
出統一天下
的結局
◆ 計謀策略
推陣 出新
戰鬥 中
除了施 計，還可
擺出鶴翼 一字、八卦等
奇門陣式
◆可調整 人物對話速度快慢及螢幕捲動
方式，舒適的遊戲環境、開啟式的選單
與滑鼠操作，照顧每一位玩家。
◆隨劇情路 過陸路，水路，訪山中女巫
、島上異人，嚐盡亂世中人情百態、多變世情。
SOFT WORLD
買吞食天地2 送您風雲霸主試玩版
一個遊戲 兩種享受

BIRDS OF PREY

以空中之武 傲空神鷹 力征服敵人

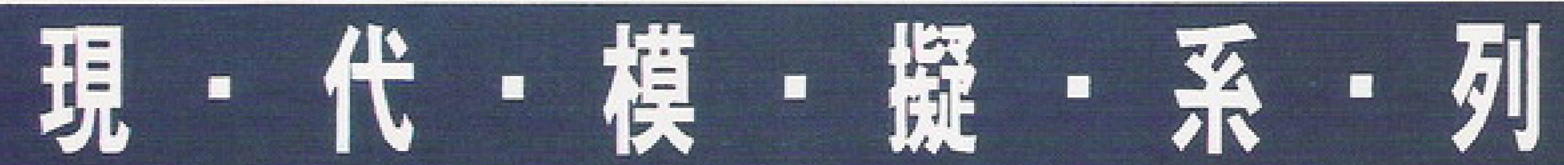
近 40 架世界聞名的軍機專聘你擔任駕駛
12 種不同任務讓你體會眞正的空戰藝術



各位模擬遊戲玩家請密切注意出片日期！



THE LOST FILES OF
SHERLOCK HOLMES
地點：倫敦某劇院後巷
時間：1888年，11月，霧天
調查其交往人等
死因：咽喉靜脈遭嚴重砍傷
身上有白色粉末殘渣→化學分析
身上刀傷為短刀造成→手術刀
唯一證人為其姊妹？
層層抽絲剝繭
重重疑處再生
是開膛手傑克再下毒手？
或是另有他人？
福爾摩斯探案
讓一樁離經怪誕的世紀大懸案眞相大白，
您，必須以福爾摩斯的精神勇破奇案！
強片預告



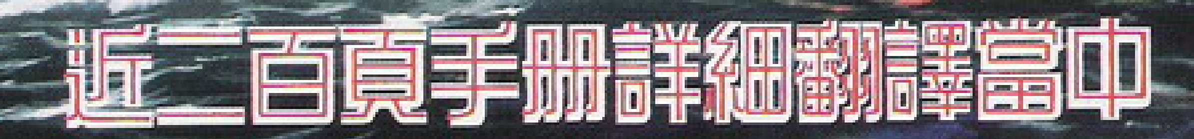
大海戰

1939～1943北大西洋篇

西元 1939 年，北西洋上……
英國正努力以其厚實的海上武力護衛著運輸船艦及其海域，
並不時注意著德軍的動靜，
而另一方面，
德軍也預備孤注一擲、以寡擊衆，向英軍封鎖區域挺進。
誰能眞正嚇阻對方呢？
英國能成功守住其海上優勢？
德國能否從困境中取得勝利？

- 用三種視角參與戰爭，可以艦長角度操控全艦運作、實地加入艦隊人員的任務，或以海軍總司令的身份，在戰略地圖上指揮所有艦隊。
- 精確模擬二次大戰船艦實體及海上驚險的大小戰役。
- 所有攻擊戰鬥即將發生在眼前，並有立即重播功能。
- 可選擇控制英軍或德軍。

強片預告



SSL

King's Quest VI



國王密使VI—

希·望·之·旅

浪漫的開始

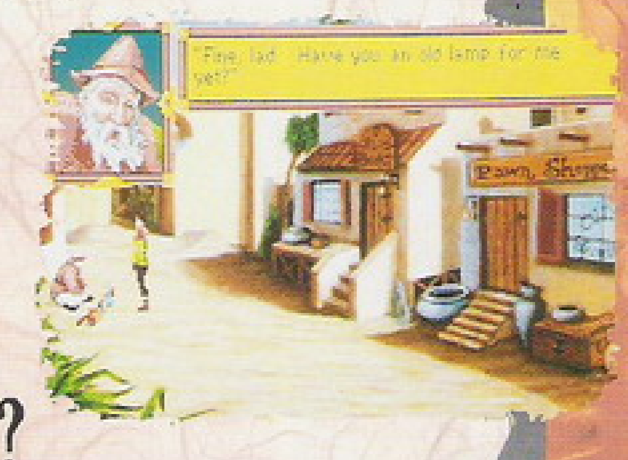
浪漫的結束

在這幾個推翻邏輯，不顧常理的小島上，

將發生什麼奇遇、異事？

王子能救回公主，

從此以後過著幸福快樂的日子嗎？



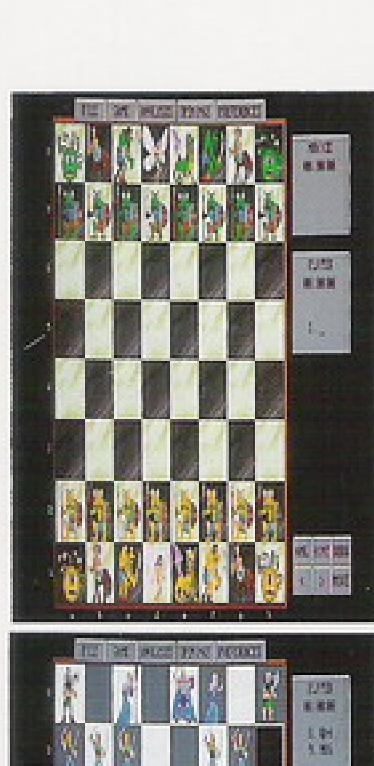


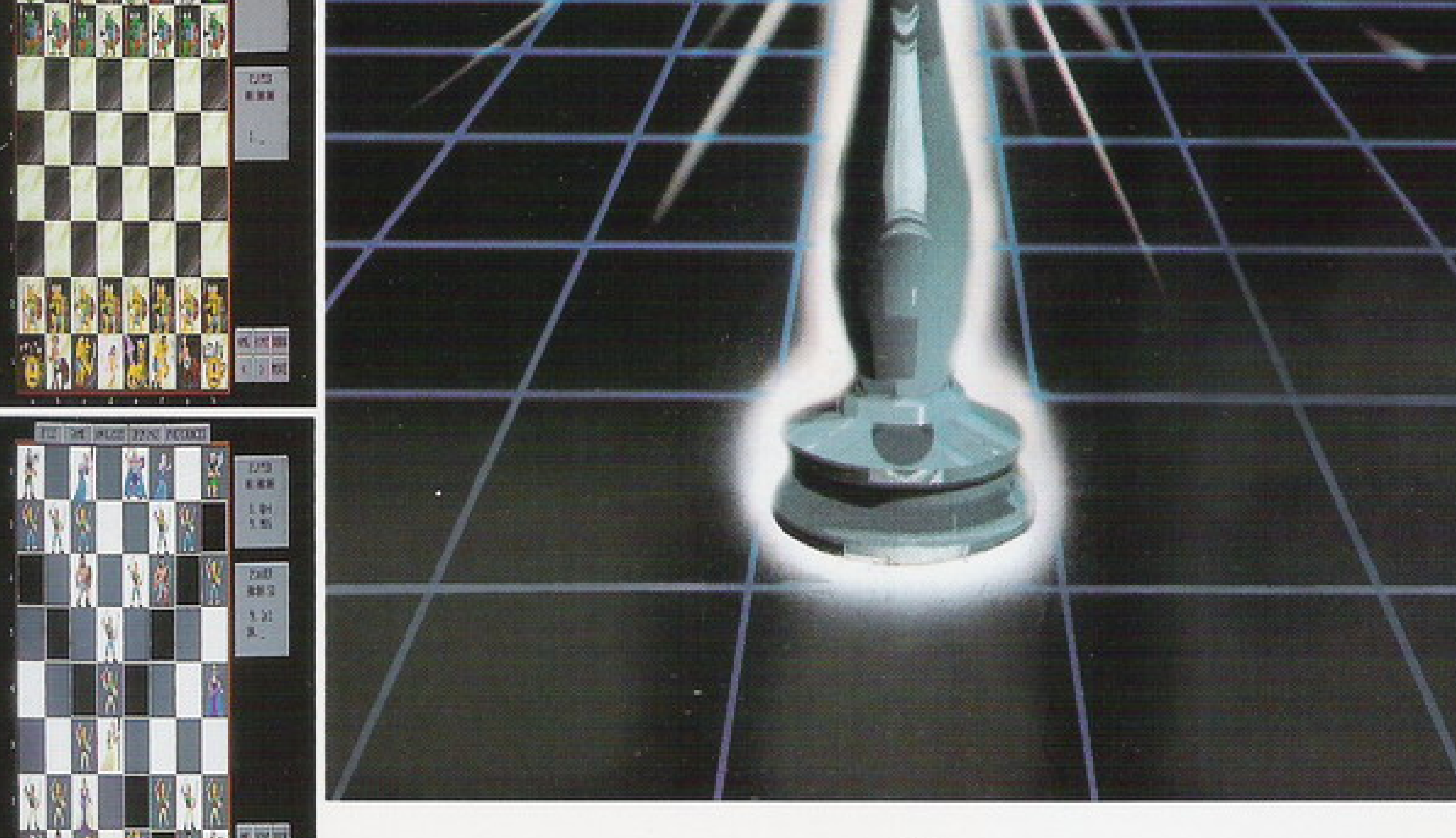
西 洋 棋 王

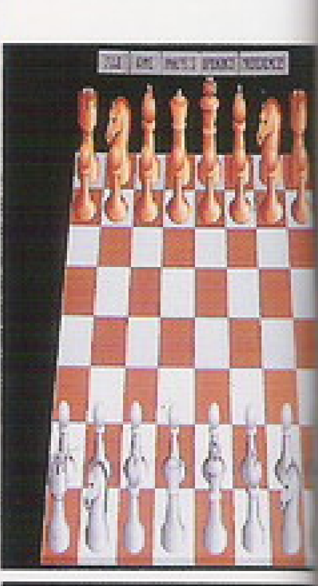


想下盤好棋嗎？不必再尋尋覓覓了！
參考超過十二年的冠軍爭霸戰，造就這個威力奇強的西洋棋程式
強大的功能、最佳的設計，〃它〃不會讓您失望哦！

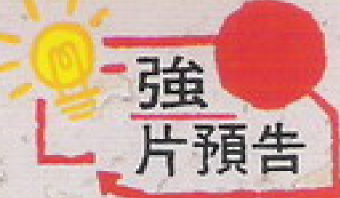
- 畫面與音效超乎想像的好，Super VGA畫面及支援市面上大多音源裝置。
- 教學模式帶領你由基礎進階至高段。
- 可選擇以3D立體或2D平面畫面，進行遊戲棋盤可180度旋轉或下盲棋。
- 方便好用的下拉式選單。
- 具有提示、分析棋勢、重看上次棋局功能。
- 有檢定棋力的能力。
- 有數種棋組可選擇，傳統式、幻想式及中世紀人物盛裝式，並有不同棋盤。











以畫面狩獵者Ⅱ抓遍天下！

你

可曾想保留GAME的精采畫面？
可曾想把螢幕上的文字抓下編輯存檔？
可曾爲了抓取中文系統下的畫面而煩惱？
可曾爲了開會報告傷透腦筋？
可曾想在自己程式中秀圖但不知所措？

她
是國內唯一可以抓取中、英文模式之圖形及文字畫面，支援曾氏ET3000、4000 卡及 Trident 8800、8900、9000卡的『畫面狩獵者Ⅱ』！

她
可以將圖形轉成GIF、PCX、LBM、TIFF、BMP、TGA、RIX及PIC格式檔，讓你的套裝軟體沒有藉口不用圖！

她 可將動畫放慢，使其易於抓取。

她 可以讓你自設抓畫面的熱鍵，讓你覺得……好自在！

她 存圖迅速，讓你幾乎忘了她的存在。

她 可以重組動畫，可編輯保留畫面部分區塊。

她 有SLIDE幻燈片式的秀圖程式。

她 有電腦語言程式庫，能在C、C++及PASCAL語言程式中秀圖。

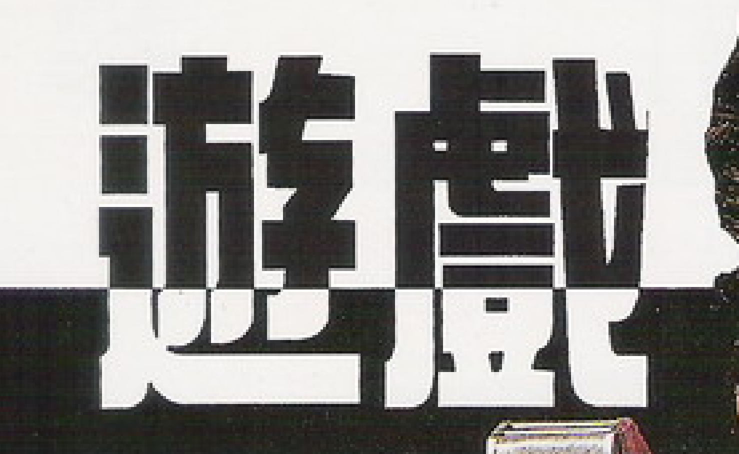
她
可以當作中、英文的簡報系統。因爲她可抓取無數的軟體，如：Windows,Auto CAD, Animator,3D Studio,Lotus，倚天中文系統、慧星PE2及許多許多GAME的畫面，也可利於教學。

● 讓你老闆稱讚 ● 讓你老師驚訝 ● 讓你同學羨慕 ● 讓你男、女朋友愛慕

這麼多功能，會不會記憶體不足？

不會！她只占用2K的記憶體而已，程式比一般電腦病毒還要精！
等一下！先別說這種軟體你買不起！
因爲她比一般GAME還便宜！
讓你讚不絕口，讓你沒有藉口不收集珍藏
讓你以『畫面狩獵者Ⅱ』抓遍天下！





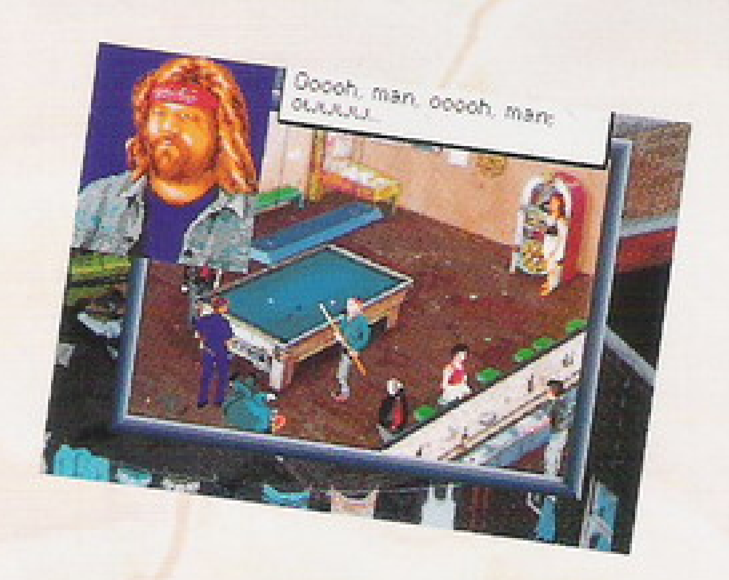
遊戲衛星台



遊戲配備代號
SV : SUPER VGA
V : VGA
E : EGA
C : CGA

MGA : M
PC喇叭 : P
AD LIB : A
SOUND BLASTER /PRO : S
ROLAND : R

新警察故事 POLICE QUEST



維持警察故事 I 的架構，VGA 256 色的顯示模式，讓畫面顯得細膩而逼真，加上方便的操作介面，適合初次接觸此類遊戲的玩家玩賞。

音效：P／A／S／R
顯示：E／V
類型：冒險
售價：NT$ 480元

★軟體世界★

人車一體 CAR AND DRIVER

世界知名跑車大會串！玩家可駕駛法拉利、保時捷、蓮花等十餘種心儀已久且性能優異的跑車，奔馳在景色優美的歐洲原野間。每輛車均附詳細的資料介紹，另提供立即重播功能，還可從十多種不同角度欣賞精彩的重播鏡頭，是一套不可多得的賽車模擬遊戲。



音效：P／A／S／R
顯示：V／SV
類型：模擬
售價：NT$ 360元

★軟體世界★

築城大師II — 王位爭奪戰 Castles II — Siege & Conquest



查理國王的突然駕崩，揭開了群雄爭霸的序幕。除了建築宏偉壯觀的城堡外，玩者還必須靈活運用各種軍事、外交和內政等策略，才能擊敗衆家高手，順利登上王位。遊戲劇情因個人性格而有不同的走向，數位化處理的畫面，可讓您享受到如同看電影般的樂趣。

音效：P／A／S／R
顯示：E／V
類型：戰略
售價：NT$ 480元

★軟體世界★

魔界召喚 The Summoning


★軟體世界★

在一個莫名其妙的狀況下，你被訓練成一名勇士，並且奉命去除掉魔王Shadow Weaver 。集合了動作、解謎和RPG的特點於一身，即時的戰鬥畫面，極富眞實感。多種饒富趣味的謎題，可激發您的想像力和創造力。另外，除了自動繪圖系統外，還可用印表機將迷宮地圖列印出來。

音效：P／A／S／R
顯示：V
類型：動作角色扮演
售價：NT$ 420元



奇妙大百科 The Incredible Machine


★軟體世界★

您的物理概念還清楚嗎？是不是都還給老師了呢？免「得驚」！只要運用一些簡單的槓桿和齒輪原理，就能讓一堆看似没用的破銅爛鐵創造出不可思議的「笑」果喔！活潑輕快的樂曲，以及各種小動物們逗趣的演出，更增添了遊戲的趣味性。

音效：P／A／S／R
顯示：V
類型：智育
售價：NT$ 300元

大滿貫橋牌 II Grand Slam Bridge II



★軟體世界★

更多的叫牌規則，可訓練你的叫牌技巧，並可調整叫牌者的挑釁程度。精心設計的遊戲手册載有詳細的橋牌術語和基本規則介紹，並附有一系列的橋牌範例，由橋牌高手Mike Lawrence解說，帶領玩家們順利進入有趣的橋牌天地。遊戲中並有多首古典名曲，幫助你鬆弛緊張的心情。

音效：P／A／S／R
顯示：M／C／E／V
類型：智育
售價：NT$ 360元

黑暗紀元 Darklands


★第三波★

MicroProse進軍RPG市場的處女作。在考據方面下了相當大的功夫。在十五世紀的德國，一個教士濫權、騎士橫行、怪獸肆虐的時代，你將展開一場充滿奇幻經驗的冒險之旅。即時戰鬥模式和與衆不同的法術調製方式，將帶給你不一樣的感受。

音效：P／A／S／R
顯示：V
類型：角色扮演
售價：NT$ 580元

小魔星 ARACHNOPHOBIA



★第三波★

一隻南美洲的毒蜘蛛在偶然的情況下潛入美國後，「小魔星」便以驚人的速度在全美迅速蔓延開來，人們都陷入極度的恐慌中。身爲「蜘蛛終結者」的你，必須找出佔據各城市的「角頭老大」，並逐一消滅之，才能解除這個可怕的夢魘。你，辦得到嗎？

音效：P／A／S
顯示：E／V
類型：動作
售價：NT$ 220元

捍衛雄鷹 3.0〈任務片〉--戰虎行動 OPERATION:FIGHTING TIGER

風靡的捍衛雄鷹 3.0 這次將戰場轉移到東方。你將以配備精良的武器，與刁鑽的紅軍在太平洋和喜馬拉雅山上空作激烈的殊死戰。除一般的空中纏鬥外，另提供壓制敵方空防、兩棲攻擊和空中偵察等新的任務規劃，是空戰模擬遊戲的另一佳作。

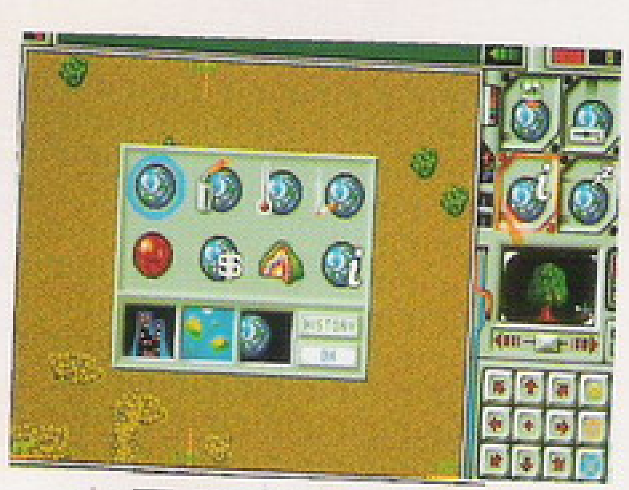
音效：P／A／S／R
顯示：V

類型：飛行模擬
售價：NT$ 320 元



★第三波★

全球效應 GLOBAL EFFECT



★電腦休閒世界★

宇宙間最美麗的星球——地球正一步步陷入毀滅的邊緣：種族衝突不斷、溫室效應日益嚴重、氣候變化愈來愈不正常……。你不但要維護生態的平衡，還要保衛你的星球免於野心家的攻擊，是一套兼具環保觀念的戰略遊戲。

音效：P／A／R
顯示：V

類型：戰略
售價：NT$ 340 元

諸神的黃昏 DUSK of the GODS

在古代的北歐半島，勝利之神 Odin 和災難之神 Loke 即將展開一場驚天動地的大戰，你必須找到破解詛咒的方法，才能打贏這場聖戰。多元化發展的故事情節，極具震撼性的音樂，將陪伴你一同展開精彩的冒險之旅。

音效：P／A／S／R
顯示：E／V

類型：角色扮演
售價：NT$ 400 元



★電腦休閒世界★

隋唐演義



★唐山科技★

一套完全由國人自行開發的中文戰略遊戲。玩者可視功力向不同程度的 AI（人工智慧）挑戰，畫面尚可，但質感有待加強。操作相當簡便，但並不支援音效卡，是一大缺憾。

音效：P
顯示：V

類型：戰略
售價：NT$ 380 元

瘋狂大賽馬

風行多年的賽馬遊戲終於「光明正大」地躍上電腦螢幕。玩者可根據行家的建議或所謂的「馬路消息」，選擇最具冠軍像的良馬下注，以賺取彩金。如果口袋「麥克麥克」，還可到 PUB 找小姐聊天，或是到電影院賞心「悅目」一番。畫面、音樂均尚可，是屬於博弈類的輕鬆小品。

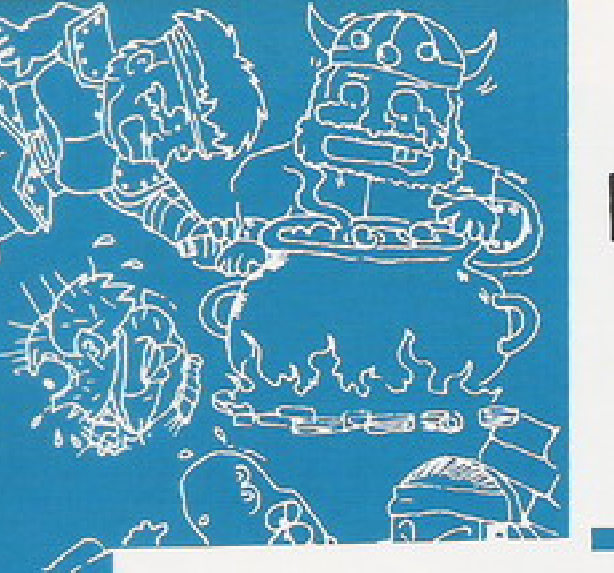
音效：A／S
顯示：V

類型：博奕
售價：NT$ 360 元



★石人族軟體★


魔奇金霸卡
正式推出
MUSIC SYMTHESIZER CARD
魔奇音效卡2代一魔奇金霸卡自從啼聲初試後，便一鳴驚人，其音波盪漾迴旋，使得欲覓音蹤的知音者苦苦等候，欲聽之而快，由於佳音難覓，軟体世界在經過數月的努力後，終於將此一聲韻收服，並訂於三月公開放送，特此告知四方。
HiFi
魔奇音效卡第二代
專業版功能，平裝版價格：可與聲霸卡、魔奇音效卡100%相容，具語音輸出入，可連接麥克風，並兼具卡拉OK伴唱；獨立二組輸出，可配合立体高傳眞音響，內含數位沙龍環繞音效，具PC喇叭混音輸入端，可產生特殊音效及眞實語音，含ECHO迴音音效，及MIDI輸出入界面，支援多數軟体。
多重價值回饋，絕不加價：內附中文說明書，及多項支援軟体，並有笑話磁片、笑話錄音帶、語音操作磁片、麥克風等全部奉贈，完全不加價。另有，舊換新回饋行動，自發行日起2個月內，拿魔奇音效卡一代及保証書至經銷商處，即可折價500元。無線耳機抽獎活動，自發行日起3個月內，將抽獎卡寄回，即可參加100台無線耳機抽獎活動。
所有獵金行動即刻展開，魔奇金霸卡第一批限量發行，請自行把握，這次若沒買到，你可能又要等很久了。
SOFT WORLD
FOR PC GAMES





電◆玩◆短◆路



傅劍寒一時無聊，竟打起身邊的鐵鑄盒的主意，費了九牛二虎之力，結果…………



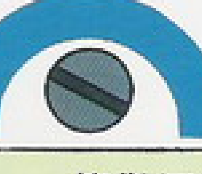
俠　影　記



每當不幸有隊員陣亡時，生存的隊員總需費很大的功夫讓他們再度復活。



魔　眼　殺　機　II



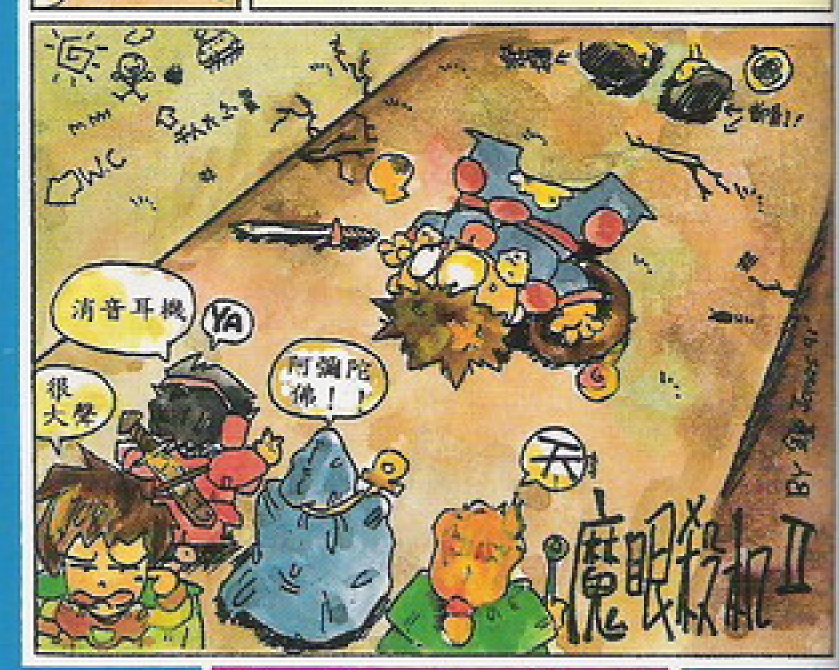
笑傲江湖封面遠景有位暴跳如雷的身影，他是誰呢？軟體世界雜誌爲你揭發其內幕………



笑　傲　江　湖



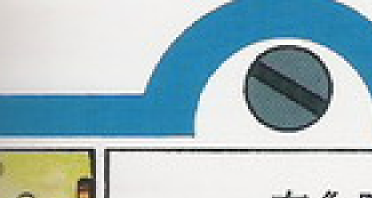
在陰暗的地下室走道，傳來陣陣的腳步聲，越來越近，……用力回首……啊！



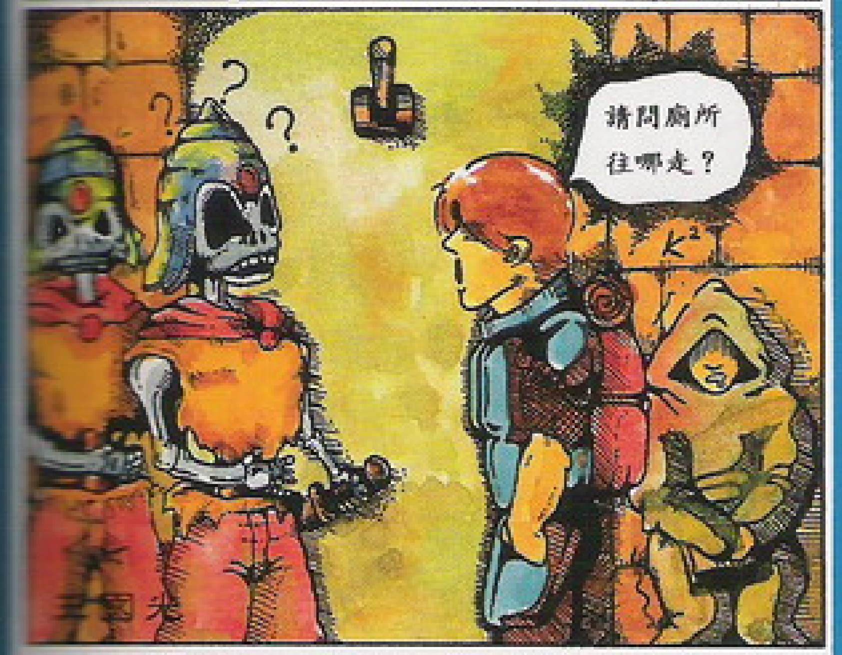
魔　眼　殺　機　II

GAME·SHORT





在〞隱月神殿〞中，有些事情非得問〞工作人員〞不可…………



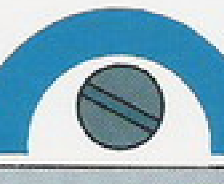
魔 法 門 III



羅宋學園中與大姐頭的十三支大決戰，大姐頭最頭痛的大概是擁有超能力的人吧！



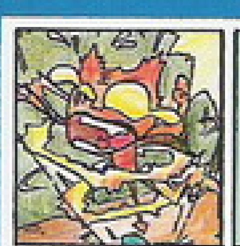
羅 宋 學 園



我在電腦公司看到暗黑傳說，猶豫好久還是沒買，結果晚上做了一個夢，有關暗黑傳說的夢………



暗 黑 傳 說



正當 Sophia 被附身後，情況十分危急，此時………



亞 特 [illegible] 斯 之 謎

滾滾長江東逝水

浪花淘盡英雄

敬請期待

浪淘英雄系列之——決戰皇陵







大宗師製作•漢堂代理







誠徵文字編輯一名，熱愛電腦遊戲，文筆佳，歡迎應屆畢業同學至高雄漢堂應徵

以上所顯示圖像均以手繪形成，絕無掃描器代工。

漢堂國際資訊有限

服務信箱：高市郵政36-08

服務熱線：(07)335-6474

提多公司繼ＰＣ原人、福祿雙霸天之後又一動作精品

歐洲動作遊戲老店
法國提多公司93開春
之作『魔神鍋』由你
扮演小小巫師一探魔
法世界、闖遍神奇地
帶，你想嘗試
魔女宅急便
中乘著飛天掃帚
翱翔天際的快感嗎？

SUPER CAULDRON 魔神鍋

慶祝提多動作遊戲在台發行，
漢堂特別推出—
ＰＣ原人＋星戰天龍二合一，僅需260元

凡有購買盜版提多公司軟體的消費者，
若遊戲的磁片故障，請將遊戲寄給本公司
並附更新費用100元，本公司將予
更新，您並可享有使用正版軟體之一切權利。

TITUS SOFTWARE

漢堂

提多公司推出第二波攻勢—解謎型動作遊戲

阿拉伯歷險 狐狸「精」

別急！他不是專施狐媚迷惑男人
的狐狸精，他是隻運動神經發
達的、聰明成精的、男的頑
皮小狐狸—提多，

有多發達？他能玩滑板、飛毯、
保齡球……，酷吧！
有多聰明？上天入地、飛簷走壁
都難不倒他，帥呀！

現在，他的女友福克絲被綁架
到阿拉伯去了，你能協助赤
手空拳的他，運用智慧擊
退阻礙的敵人，找到線
索救出他心愛的福克
絲嗎？

to Marrakech and Back





漢堂
武林奇俠傳
這是一部與時下ＲＰＧ遊戲截然不同的
精心之作，希望您會喜歡。
江湖恩怨風
雨雨，歷經百載
世代交著，結成
張斬不斷理還亂
羅網，這便是武
小說之所以令人
寢忘食、手不離
之處。現下，由
建中（俠客英雄
作者）擔綱，將
些引人入勝的恩
情仇再度以嶄新
表現手法搬上Ｐ
角色扮演遊戲一
『武林奇俠傳
攻擊招式　使用物品　換人攻擊　逃走
或許您要問，小說中扣人心弦的武功過招要如何表現？以即
時開打，手忙脚亂的方式想要跟得上武俠世界天馬行空，電光火
石的想像，或許敲壞了鍵盤，僥倖得勝，還不知自己勝在何處？
想想！那是你玩武俠ＲＰＧ期望獲得的嗎？
在『武林奇俠傳』中，林建中創新製作
「招式戰鬥系統」，採武功招式生剋之道，
無刁難煩人的戰鬥方式，全憑您的聰慧悟智
找出敵人的招式破綻，加以克制，進而取勝。
這還只是『武林奇俠傳』
諸多優點之一！
漢堂國際資訊有限公司

創世紀Ⅲ－乾坤挪移修改法

在創世紀Ⅲ中，有些城鎮佇立在島嶼上，必須用船隻才能到達，然而城中沒有船商，而海盜船又不常出沒，因而會浪費許多時間在等待海盜船的來臨，於是我發現了兩種方法，可以到達離島的城鎮而不用等候，以下就加以介紹：

漩渦取船法：

在和下法一樣的地方改爲 06 2E 及在 SOSARIA.ULT 的第 05 磁區位址 390 的地方 00 改成 30 ，到遊戲中按一下方向鍵就會到達 AMBROSIA ，到那船就一定拿得到了。其原理是在海上 06 2E 的地方弄個不動的漩渦，再用轉移法將自己弄到漩渦中，因而到達失蹤的 AMBROSIA ，在那裏右下角一定有隻海盜船，弄到手後到中下角的漩渦中，將可以回到原大陸的海上。

瞬間傳送法：

將 PARTY.ULT 的第 0 磁區位址 00 及 09 的地方，照右表修改成欲到的城鎮，即可到達，但 DAWN 城要等到雙子月爲（ 0 ）（ 0 ）時才會出現。

地　　名	修改值
LCB	2E 13
YEW	22 10
DAWN	25 35
FAWN	1E 02
GREY	07 2C
MOON	06 0D
DEATH	38 1F
DEVIL	12 1F
EXODUS	A3 35
BRITISH	2D 12
MONTOR-E	31 3A
MONTOR-W	2F 3A

／陳信諭

俠影記技巧篇

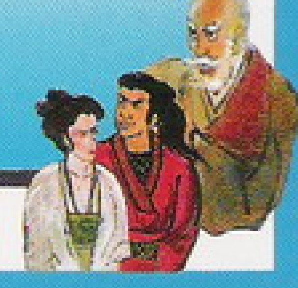
看過前幾期雜誌的介紹，不禁手癢寫下這篇技巧如下：當杭州城的無影叟叫你去請開封城妙手神偷－黃三偷暴雨梨花針時，先走出城門三、四步，再走回開封城裡。先確定主機是否在讀取資料，這時，神偷已偷得暴雨梨花針，省了不少時間。

還有，當你打敗華子嚴時，要先讓柵欄升起，才能搜尋青虹追命針。否則，若你不待柵欄升起就搜尋，雖然華子嚴已打敗，非但柵欄不升起，青虹劍氣仍緊追不捨。

很多人對江南大屠夫－傾子昂恨之入骨，尤其對我這極富道德感的人，決定不輕易改程式。只好祭出武林絕學－葵花寶典，書中記載的一招－借刀殺人。過程如下：平時黑衣人互打是不會損失生命力。但堂堂的傾子昂，身邊部下豈是「肉腳」？這時，傅劍寒一出開封城即刻以俠影步跳到右邊的樹叢之後，傾子昂連發氣功卻誤殺了幾個黑衣人，正氣憤地追過來時，但電腦終究是人腦所發明，傾子昂會走到樹叢前猛發氣功，其他剩下來的黑衣人尾隨其後。

這時，奇妙的事情發生了，傾子昂雖然武功蓋世，但他的氣功無論如何都不會穿過樹叢。但站在傾子昂的後面正是他的部下，也不甘示弱地猛發氣功，就這樣，氣功打到傾子昂的身上，眼看傾子昂生命力漸漸減少，最後不費吹灰之力打敗了傾子昂，其他的黑衣人三兩下就被你打回到上帝的身邊，其他的地方就都不成問題了。（當傅劍寒一出開封城後，要立刻閃人，以免傾子昂誤殺了全部的黑衣人。）

／林俊銘



哈囉！各位是否還快樂呢？是不是因爲俠影記的難題，使得您整夜不眠？尤其紅塵陣可說是最難的考驗，但是看過小弟的〝神聖之經〞以後便可使最難的變得很簡單了。方法如下：在遊戲中不是可以從胡人英夫婦那裏聽到二首詩嗎？即是「起於石，終於石…」（抱歉斷水了，其實是偷懶不想寫了）聽到這二首詩便用跑的跑去武當山，把首領「肥仔」給「斃」了，再跑去華山逛一逛，記得要走進去一點，然後便可到八劍山莊去看結局了。如何？「神聖之經」還不錯吧！讀過後功力是不是加到十級呢？如果沒有的話便去把功力練到九級以後再來看「神聖之經」吧！

終極偷懶法

話說，傳劍寒僅靠身上的爛武功也能走遍江湖，其實他還有一不爲人知的武功－－化骨綿掌，這武功乃由本仙人傳授，爲了怕失傳，本仙人在此傳授給各玩家。

在遊戲末期，如果到武當派去會看到武當派被西天王占領了，先打敗幾個小賊後，到了武當派大廳門前，此時如果進去大廳，西天王就會把挾持的武當派掌門殺了再和你打，你如果不用PC-TOOLS修改「魔功4」出來，根本很難打倒他，既然進入大廳才會進行劇情，那你就站在可看到西天王的腳的地方而不進門，在那地方向西天王發射氣功，你會發現打中了，再連發數次將他「幹」掉後進門，掌門竟然也會被死去的西天王打死，但西天王的屍體卻不見了！這就是「化骨綿掌」生效了，再到屍體消失處調查搜尋就可拿到幾千兩去泡妞、買藥了。耶！快樂得不得了！

化骨綿掌

作者	
終極偷懶法	張振忠
大破紅塵陣	黃昌鴻
化骨綿掌	企鵝仙人

俠影記





大破紅塵陣

俠影記可堪稱是國內數一數二的RPG中文遊戲，它優美的畫面、動聽的音樂，再加上扣人心弦的故事情節，讓你玩個十天半個月也不會膩。不過相信很多人往往遇到了詩詞解謎時，就一個頭二個大，摸不著頭緒，尤其是在破紅塵陣時，更是困難重重。本山人爲了解救水深火熱中的衆生，特地下山來爲各位解謎，幫助各位修成正果（抱歉！小說看太多了。）

在第四十期的攻略中，紅塵陣的破法並不很清楚，只有前半段而已。實際上應該是從此陣之入口由外向裡繞一圈（向右走），愈快愈好，最好不要常停下來，繞一圈後必須走出此陣，否則沒有用。當你走出紅塵陣時，這時北方的山壁自然就會打開，裡面有一個山洞，進去後就可看見一個大房間，這就是此陣的後半段。這個房間中有四個小房間，一開始先將東西兩側房間的石板踩一遍，使凹的變凸，凸的變凹，然後將北邊房間朝北的箭頭改成指向南方（其他的不要亂動），最後把北邊房間的石板全部踩一遍就大功告成了。

弄好後，向南走出洞外（南邊房間的石板不要管它），再走回山洞內，就可看見北方的牆壁開了一條通路，裏面就放著紅塵簫（啊！盼了好久，終於拿到了！），此時，你就可以拿著它和有情譜去對付蕭然了，預祝各位早日破關！

註：紅塵陣隨時都可去，它的大門永遠等著你來！

邪神傳說

過橋法

你是否覺得在邪神傳說中，當進入神殿廢墟、古代森林、沙漠的實驗基地和水晶宮殿等大型迷宮時，那些機關橋眞是難走，只要時間沒算準就會大叫一聲"慘了！哇呀！"所以只好走一段就SAVE一次，眞是麻煩。

現在小弟在此提供一個方法，就是在橋未消失前，踏上你正要走的那一格，即使來不及過橋，也不需往回跑，只要乖乖停在上面不按方向鍵，就不會掉下去了（此時其他指令仍可使用）。還有在沙漠的實驗基地有暗橋，只要把底色調亮就能看的一清二楚了，如此一來，就算是九彎十八拐也能慢慢散步，欣賞一下美麗的風光了……

／潘宏賓

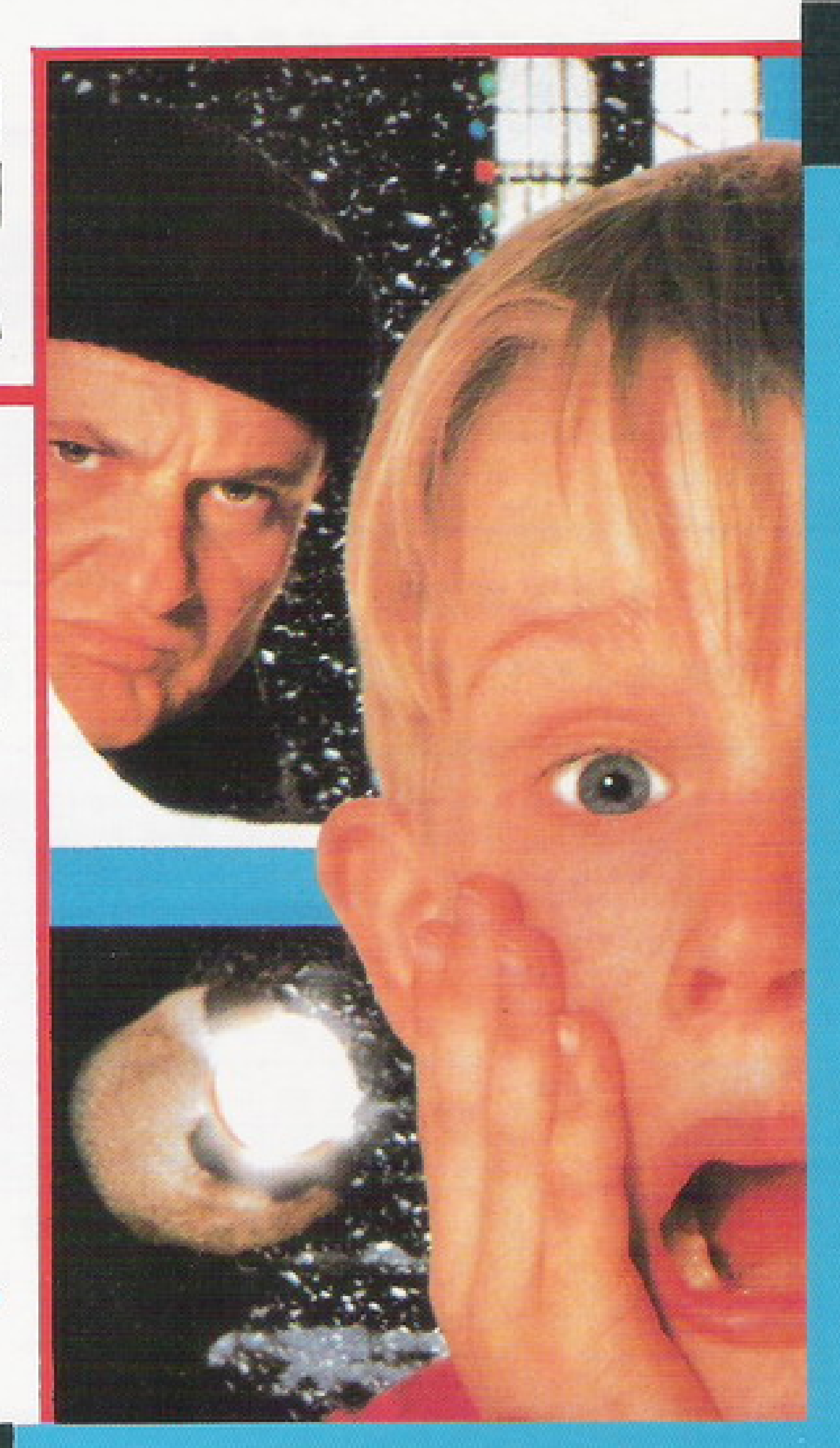
超人戰紀

避蠱術

筆者在玩超人戰紀時，發現了一隻Bug，不知各位超人有沒有發現？就是當南方出現一隻怪獸（也就是那一隻小狗），而您準備去「煮狗肉」時，千萬不要變身，因爲會遇見刑警高彬，如果您變成超戰神和他談話，您會發現他們的對話有「似曾相識」的感覺，然後就「回到過去」而需要從進入電視那裡開始玩。避免的方法就是不要變身，切記啊！

／Yang

小鬼當家時間無限法



隨著電影小鬼當家2的強勢推出，班上同學又再度把小鬼當家遊戲拿出來溫故知新一番。

影片中從晚上八點整到九點整，小凱文可以任意在家中布下天羅地網，等待兩個大壞蛋上鉤。可是如果小凱文在遊戲中尚未完成佈置就已經8：59了，要怎麼辦呢？筆者在此提供一招小祕技，告訴兩個壞蛋一小時後再來。

想必各位玩家看過軟體世界43期的小鬼當家超級跳躍法了吧！此時各位請別急著重新開始，如果小凱文目前拿了三項物品，請先按 F3 放下一物，接著立刻使用超級跳躍法（按跳躍鍵後馬上連續且快速的按 F1 F2 ）。只見小凱文一飛沖天，掛在天花板上對著壞蛋玉照微笑，等到時間變成9：00之後，就可以停了，而可以繼續佈置陷阱。

P.S.：此步驟可以重覆使用，直到玩家高興爲止。

／H. S. K.





狂島浴血是一套相當不錯的戰略遊戲，喜愛戰略遊戲之玩家一試便知！！

由於此遊戲的AI甚爲高段，挑戰性佳，幾乎常讓筆者屢試「不爽」，有鑑於此：筆者只好投機一下，使出天下之神兵利器PCTOOLS！好了，進入主題吧！

首先提供此GAME裡的16關單人密碼表：（如表一）

接下來是開始作部隊修改：首先先利用PCTOOLS工具程式來做，其修改法有兩種：一種較爲迅速且方便，在進入PCTOOLS後，找出＊.DAT檔（＊表示存檔之代號，有00-99，然後現在筆者先介紹利用FIND法來修改。以00.DAT爲例，先選定檔案後，再按下F鍵進入FIND 功能，按下F1鍵切換至HEX欄裡，鍵入06 00 00數值便開始搜尋。在搜到第Sector 049位址54爲第一個隊的經驗之值，修改值爲06，緊接著下一個是部隊數量，修改值一樣。$57爲部隊之歸屬（見表二），$61、$62分別爲武器名稱（見表三），和武器編號，這樣一個部隊就修改完成啦！然後按F5鍵儲存後，再按G鍵繼續修改下一個部隊，修改法如上，以此類推……OK?!

若要以EDIT法修改：選定檔案後，按下E、F1、F2鍵後，輸入：049後，找出$54位置後，開始修改第一個部隊（改法如上），當修改完成後，再從$61 往後數19位爲第二個部隊，以此類推！

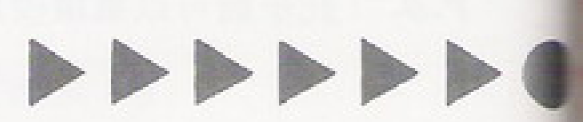
在此須注意：若是部隊是在室內時，則歸屬值將會更動；而在修改武器種類時，須將陸軍改陸軍、海軍改海軍及空軍改空軍，可別把航空母艦開到陸地，那可是會鬧笑話哦！也須注意：運兵車、氣墊船…等，修改後並無裝載能力，且影響行動力，所以須修改其中一小段程式，但也會較麻煩，因每種武器之修改方式皆不同，在此只提供一個較重要之修改法：將其一部隊改成能源結晶體，例如在第一關，我軍第一個部隊之修改位置是從$57（見表三），但若是改敵方部隊那才是明智之舉您說呢？

另外建築物裡能源量之修改法：

<1>. 司令部：我軍→Sector 045，$107 ，最大值：FF；敵軍→Sector 035，$135位置。

<2>. 工廠：→Sector 044，$59，最大值：FF。再往後數（+28），爲第二座工廠，以此類推…！

<3>. 補給站：→Sector 044，$339開始（如<2>），接下來要修改那些就看你啦！



修·改·篇

／蒲松揚

表二·部隊歸屬表

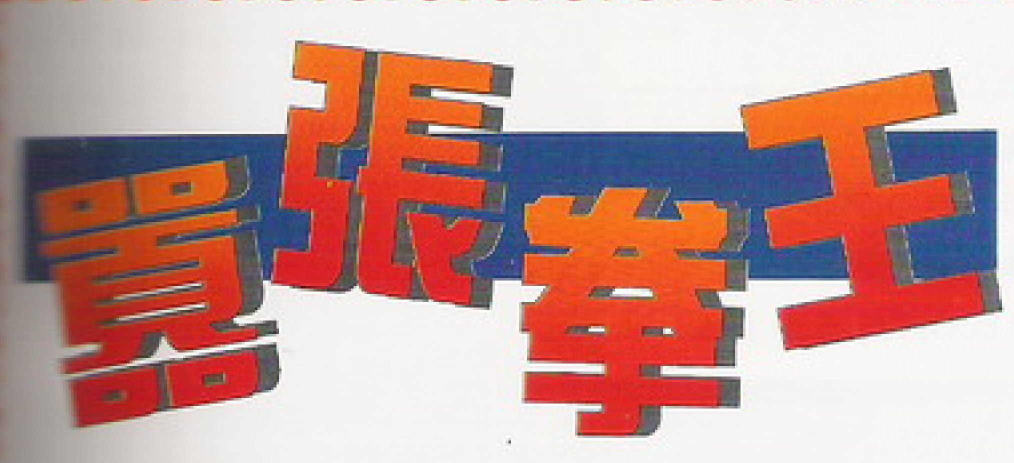
我軍（紅／綠）		敵軍（黃／藍）	
兵　種	代　碼	兵　種	代　碼
陸軍	（04）	陸軍	（05）
海軍	（08）	海軍	（09）
空軍	（10）	空軍	（11）
兩棲	（06）		

表三·武器名稱表

代　碼	名　稱	代　碼	名　稱
（00）	防空車	（01）	步兵
（02）	中坦克	（03）	重坦克
（04）	空戰車	（05）	裝甲車
（06）	運輸車	（07）	自走砲
（08）	工程車	（09）	戰鬥機
（0A）	攻擊機	（0B）	直升機
（0C）	運輸機	（0D）	快　艇
（0E）	氣墊船	（0F）	運輸艦
（11）	潛水艇	（13）	空母艦
（15）	巡洋艦	（17）	掃雷艦
（18）	輕坦克	（19）	結晶體
（1A）	水　雷		

#注意：若只改武器名稱時，其特性並不會改變！

關　數	密　碼	關　數	密　碼
（01）	CONRA	（09）	MAGIC
（02）	PHASE	（10）	SAPCE
（03）	EXOTY	（11）	VALEY
（04）	MOUNT	（12）	TESTY
（05）	FIGHT	（13）	TERRA
（06）	RUSTY	（14）	SLAVE
（07）	FIFTH	（15）	NEVER
（08）	VESUV	（16）	RIVER



修改篇補遺

／林雨

根據45期黃啓銘先生所述的修改法，可以修改4個拳王的基本屬性，但經過筆者的研究發展，發現利用"Pctools"可使拳王的能力更進一步的提升，可以說達到全方面無敵拳王的境界。

修改方法爲利用Find的功能在BCDATA1.DAT找出創造人物的存檔，以所存人物名字的第一個的位址算起，再依照下表的修改即可。

功　　能	位　　址	注　意　事　項	修改範圍
出拳速度	第50位	數值越小，速度越快	01至7F
移動速度	第51位	數值越小，速度越快	01至7F
出拳力量	第52位	數值越大，力量越大	01至7F
損傷度	第54位	數值越大，越耐打	01至7F
體　　力	第55位	數值越大，體力越好	01至7F
整體狀態	第56位	數值越大，狀態越好	01至7F

瑪麗姊妹修改法



／藏鏡人

在國內PC遊戲市場一片RPG風裡，由國人自行開發並於目前推出的瑪麗姊妹，咸不失爲一套益智動作遊戲的佳作。筆者在第一次接觸這個Game的時候深被其優異的流暢度和刺激感所吸引，但在遊戲的過程中卻也發現某些關卡似乎困難度設定得太高，而且遊戲結束後亦無法接關，致使每每玩到正刺激的時候，卻爲一時失足而捶胸頓足大爲懊惱，相信許多玩者也與我心有戚戚焉。

爲此，筆者將瑪麗姊妹的檔案一一的Dump下來，發現原程式設計者將GAME的各關卡資料存放在BRI*.DAT中，即：
<例>

若要跳關到第30關則只要在DOS下：

C>Rename BRI1.DAT BRI1.BAK↵

C>Rename BRI30.DAT BRI1.DAT↵

如此便可在程式一開始時便由30關開始，但需附帶提起的是：以這種方法跳關之後其關卡之背景圖案並無法隨著改變。這是一點小小的缺憾。

另外筆者不罷休的再進入PE2中觀察BRI*.DAT的檔案結構。結果驚喜的發現：若將BRI*.DAT的內容做修改，一般玩者亦可自己製造關卡！！如此一來，Game的新鮮感和耐玩度便大大的增加了！

茲將BRI*.DAT之檔案格式圖例如下。與同好玩者共享：

People X,Y ：Mary的X位置，Mary的Y位置

People X,Y ：Mery的X位置，Mery的Y位置

＊＊範圍：11 ≤ X ≤ 289 且 11 ≤ Y ≤ 143，且Y的位置必須是4的倍數減1。

BALL NUMBER：此關球的總數

```
{ 210,50,1,1,70,0 } ,
{ 40,40,2,1,58,0 } ,
{ 45,40,2,0,58,0 } ,
{ 50,40,2,1,58,0 } ,
{ 55,40,2,0,58,0 } ,
```

→＊各顆球屬性的設定：各顆球的屬性，若球的總數爲5則有5筆球的屬性資料。

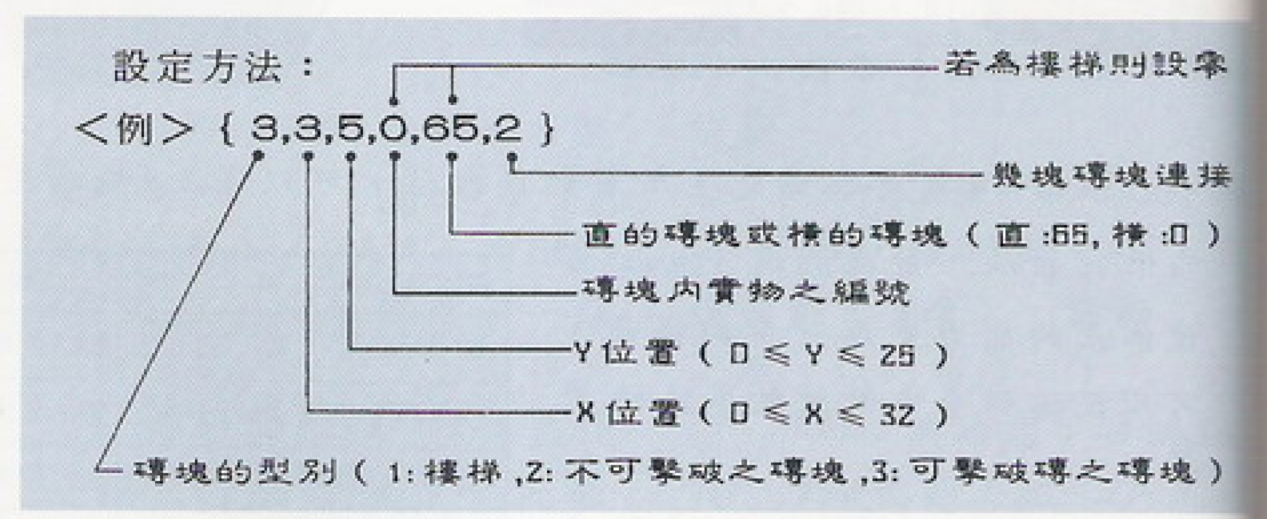
<例>

{ 90,50,1,0,70,0 }

- 定值（最後兩個數字）
- 開始時跳動的方向（0:往左，1:往右）
- 球的大小（0:最大，1:大顆，2:中等，3:小顆）
- 球的Y位置
- 球的X位置

```
{ 3,7,16,0,65,5 } ,
{ 2,9,5,23,0,7 } ,
{ 2,9,20,25,0,7 } ,
{ 3,17,15,0,65,5 } ,
{ 3,17,16,0,65,5 } ,
```

→＊設定樓梯或磚塊的屬性



磚塊內實物編號對照表：

0→無實物，1→燈泡，3→漏斗，5→鐘，7→血，
9→加分，11→炸彈，13→雙索，15→固索，17→槍，
19→防護罩，21～39→水果，41→問號。

{ 0,0,0,0,0,0 } ,→磚塊設定結束

{2,10,41,20,0,4},
{6,20,11,20,0,4},
{5,30,292,100,0,10},
{4,40,11,153,0,4},
{1,50,11,9,0,4},

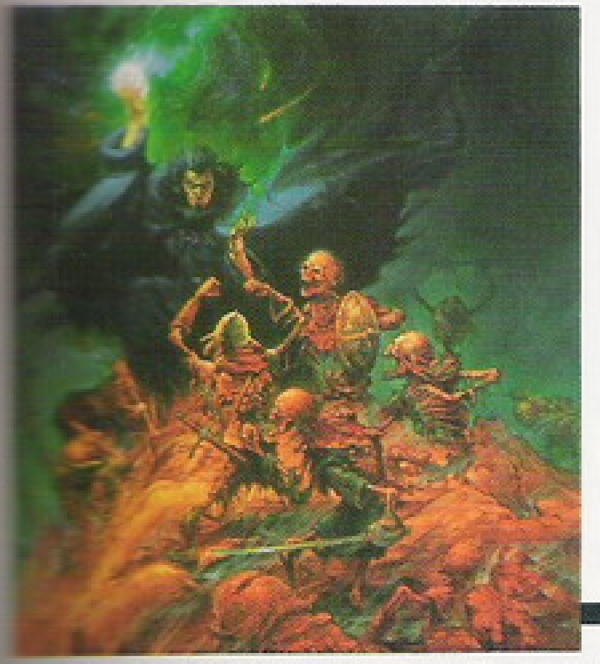
→＊動物設定

＊動物設定方法：
{ 1,10,10,11,0,4 }
↑
動物類別：1→螃蟹 2→鳥，3→太空人，4→坦克車，5→飛機，6→直昇機，7→聖誕老公公。

魔水晶＋魔眼殺機：無敵修改法

／莊吉弘

新的一年又來臨了，你是否爲了你的冒險隊伍，而在電腦螢幕面前奮戰不懈，苦苦練功，一直LOAD舊進度而感煩呢？本人因受「孔方兄」的威脅利誘，不得已公佈修改無敵版的磁區位址。修改方法如下：



魔水晶：LEGGO.EXE 檔

SECTOR 010，位址 246，將 B8 35 改爲 34 36；

SECTOR 029，位址 024，將 29 96 改爲 90 FF；

SECTOR 173，位址 206～271，改爲 50 06 0E 1F 8B 0E 0C 00 8B F1 4E 89 F7 8C DB 03 1E 0A 00 8E C3 FD F3 A4 53 B8 2C 00 50 CB 2E 8B 2E 00 00 8C DA 89 E8 3D 00 10 76 03 B8 00 10 29 C5 29 C2 29 C3 8E DA 8E C3 B1 03 D3 E0 89 C1 48 D1 E0；

SECTOR 173，位址 281，將 D8 改爲 D9；

SECTOR 174，位址 015，將 FA 改爲 58；

SECTOR 174，位址 028，將 FB 改爲 90。

隱月傳奇

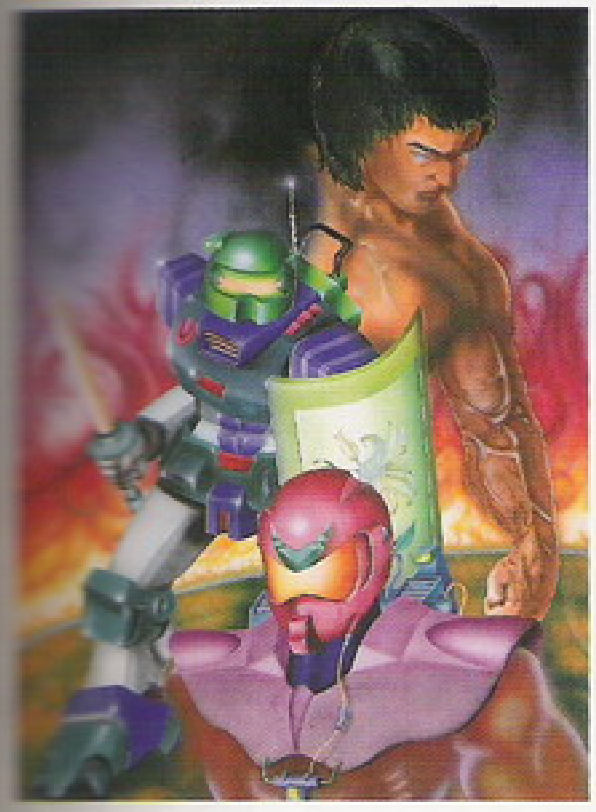
（EYE OF THE BEHOLDER II）：START.EXE 檔

SECTOR 177，位址 425，將 26 29 47 1B 改爲 90 90 90 90。

後記：以上修改值皆是 HP 值無限，在隱月傳奇內，對於石化、癱瘓等魔法仍無法避免。此外，因修改後而喪失遊戲樂趣者，本人概不負責。

超人戰紀 無敵密碼

／超戰神



超人戰紀是一個新風格的 RPG，亦是國內第一個超人的 RPG，但某些戰鬥中的敵人力量太強，筆者將測試的無敵版密碼公開，鍵入後超戰神便會變成不死之身。

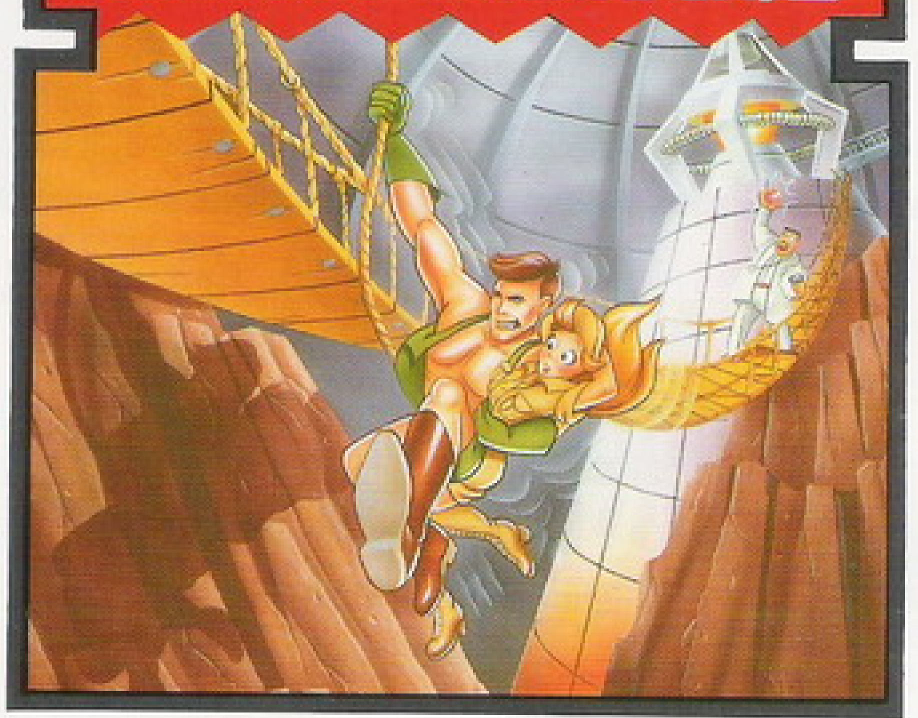
除了再生之父外，再沒有人能打敗他。（註：如果未變身，仍有被打敗的可能。）

方法如下：

C:>GAME SuperMing

＊注意：大小寫一定要分清楚，S 和 M 是大寫，其他是小寫。

諜報飛龍關數修改法



修改選關：

使用 PC-Tools 編輯 GUYS-PY.SAV 檔，在 Sector 0，位址 00 即是關數的位置。

01 為第一關，02 為第二關，依此類推。

0A 為第十關因是 16 進位值，所以為 0A 而非 10。

0C 為第十二關，0D 為最後一關－第十三關。

／李佳修

鐵路A計劃金錢修改法

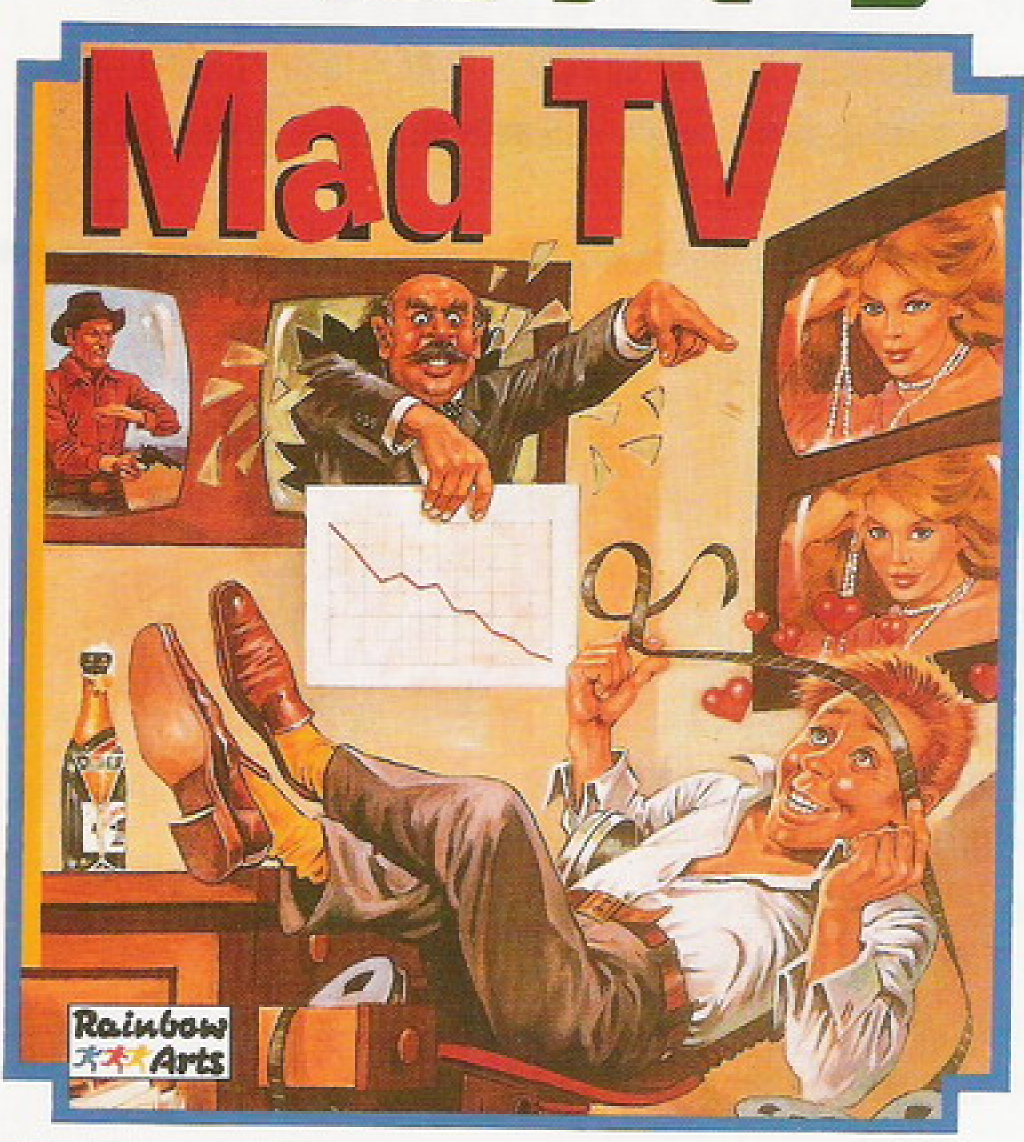
可惡！又破產了。心灰意冷的我，只好向本城的首富 PC-TOOLS 求救，他便告訴我，他的理財方法…。

修改時只要找出存檔，檔名格式為＊.A_T 在 Sector 107 的 137 ～ 140 BYTE，只須將前三個 BYTE 修改即可（建議修改值 FF FF FF 大概就有一千四百多萬的資金）第 140 BYTE 千萬不能修改，否則…後果自行負責。

A-TRAIN

／Dragon

電視大亨・增錢術



各位電視經理大家好，你們不知是否跟我有同感，其他兩家電視台的收視率永遠都會有一家會超過你，問題就出在沒有很多的錢去買很好的片子，所以我偷偷告訴你們一個神奇的「增錢術」，使你的收視率能大大的提昇且遠超過其他兩家電視台。還有更重要的一點，就是可以買更昂貴的禮物送給貝蒂，使你贏得美人的芳心。方法如下：

①先進入遊戲，再隨便簽個名後儲存。

②在 SECTOR 49，將位址 167 的數值改為 09 後就大功告成了。（註）

註：儲存檔為 ???.HES（??? 視第幾個儲存檔而定），第一個儲存檔為 210，第二個儲存檔為 211，以此類推。

／陳鼎龍



學園麻雀



76年前，當哈雷慧星劃過星夜時，英國科學家波仕金Lord BOLESKINE卻意外的發現位於美國新英格蘭州伊斯茅斯的某一神秘地點，該流星呈現出完全怪異及險惡的景象，他是此一罕見現象的唯一目擊者，也因此而變得精神錯亂，兩年後，他死於倫敦一所收容所的門閂後面，隨著時光的流逝，他的記載及研究報告也隨著遺人淡忘。

1910年，年輕的英國天文學家约翰派克，在波仕金的學說影響下，決定前往伊斯茅斯一探究竟，他將會遇到什麼奇怪的事情呢……

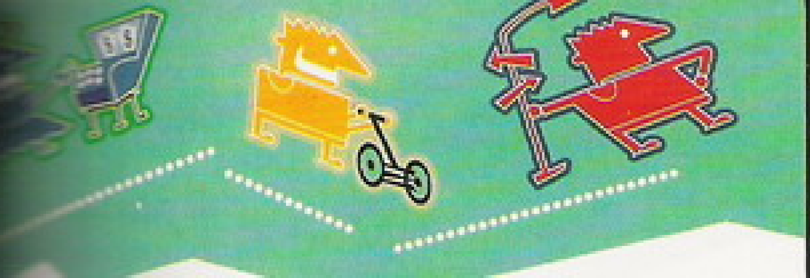
魔影哈雷





獨家代理







意見調查表資料統計分析

前言：

在有限的時間與人力限制下，「年終普查行動」的意見調查表統計結果終於出爐，編輯部全體同仁感謝各方讀者熱情接受點召踴躍共襄盛舉，造成高達 **28.4%** 的回收率，為了感謝各位的支持，編輯部已公佈中獎名單於第 **48** 期雜誌並各別發函通知中獎人，唯部份獎項體積〞龐大〞而名額幾近三百名，在有限人力下，送抵時間若有延誤，敬請原諒。

第 **45** 期之意見調查表內容，除了有關獎項方面之統計結果，因受限於版面未能刊出，好 **Game** 票選排行榜（刊於第 **48** 期），閒閒傷腦筋解答（公佈於第 **46** 期）外，本社毫無保留地提供給各位讀者、友刊及各軟體出版商作為參考，期望在這片欣欣向榮的 **PC Game** 休閒園地中，造福各路玩家。

發出張數：**26500**　　有效樣本：**6592**

實際回收：**7526**　　回收率：**28.4%**

基本資料：

說明：此部份顯示本雜誌讀者在年齡、教育程度、職業、消費（專指遊戲方面）之族群分佈與消長狀況。

一．年齡分佈：（每個年齡都有詳細數字）

年齡	人數
5～10歲	25人(0.4%)
11～15歲	1155人(17.5%)
16～20歲	3856人(58.5%)
21～25歲	909人(13.8%)
26～30歲	394人(6%)
30歲以上	253人(3.8%)

人數最多之年齡為17歲 平均年齡為20.3歲

第 44 期統計結果	
15 歲以下	21.7%
16 ～ 20 歲	52.7%
21 ～ 25 歲	16.6%
26 歲以上	9%

二．教育程度：

教育程度	人數	比例
國中(小)	1426人	(21.63%)
高中(職)	2711人	(41.1%)
大專(學)	2296人	(35.5%)
研究所	98人	(1.5%)
其他	16人	(0.3%)

第 44 期統計結果	
國中(小)	22.0%
高中(職)	33.4%
大學(專)	35.2%
研究所	9.4%

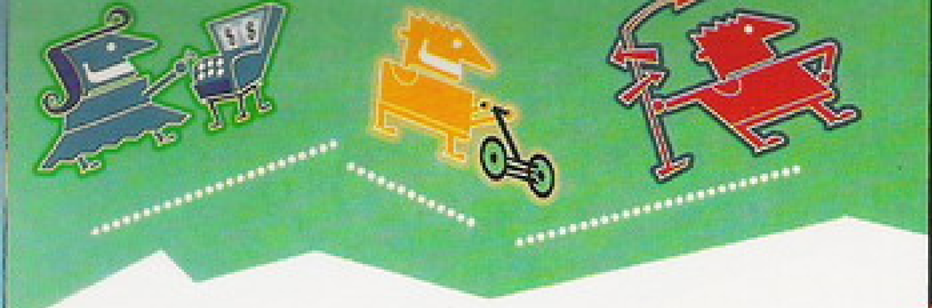
三．職業分佈：

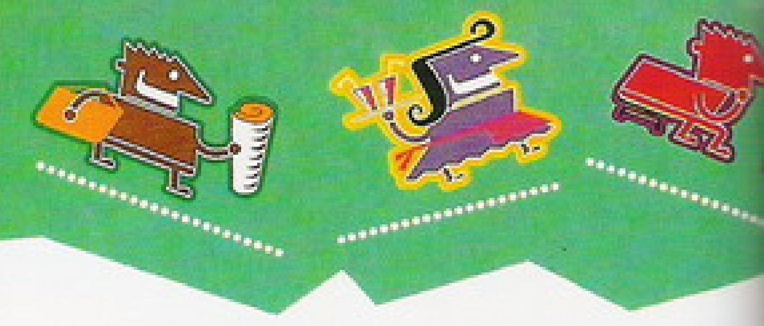
職業	人數	比例
學生	5640人	(85.6%)
上班族	569人	(8.6%)
其他	383人	(5.8%)

第 44 期統計結果	
學生	85.0%
上班族	13.7%
其他	1.3%

四．消費能力評估：

每月零用錢平均數＝**2501.8**元 ● 每月消費平均數＝**661.7**元 ● 消費比例＝**26.45%**





相關配備：

1. 主機系統：

286	1567人	23.8%
386	3563人	54%
486	1462人	22.2%

第44期統計結果	
286	34.6%
386	55.2%
486	10.2%

2. 記憶體：

640K	1155人	17.5%
1024K	1869人	28.4%
1024K以上	3568人	54.1%

第44期統計結果	
640K	34.6%
1024K	38.5%
1024K 以上	33.9%

3. 顯示器種類：

MGA/CGA	1168人	17.7%
EGA	216人	3.3%
VGA	5208人	79%

第44期統計結果	
MGA/CGA	21.1%
EGA	3.0%
VGA	75.9%

4. 硬碟容量平均數=113.2MB

5. 滑鼠&搖桿擁有率：(可複選)

滑鼠	4834人	73.3%
搖桿	2731人	41.4%
兩者皆無	699人	10.6%

第44期統計結果	
滑鼠	67.7%
搖桿	32.2%
兩者皆無	8.1%

6. 磁碟機佔有率：(可複選)

360K 353人 5.4% ● 1.2M 5699人 86.5% ● 1.44M 2897人 44%

7. 其他配備擁有：(可複選)

ADLIB	3096人	47%
聲霸卡	1795人	27.2%
MT-32	189人	2.9%
MODEM	1260人	19.1%
無	252人	3.8%

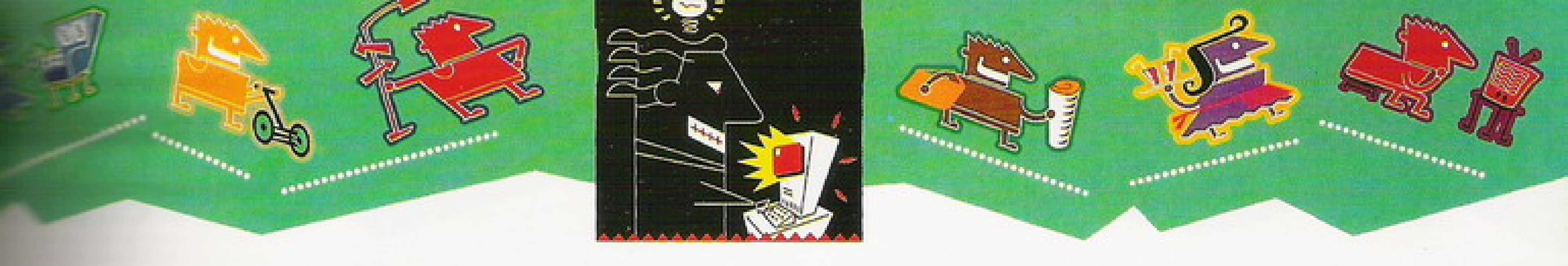
第44期統計結果	
ADLIB	48.1%
聲霸卡	20.9%
MT-32	1.7%
只有PC喇叭	29.4%

8. 電腦以外的遊戲配備：(可複選)

任天堂 3964人 ● CD-ROM 583人 ● MEGA DRIVE 1929人

PC-ENGINE 806人 ● 掌上遊樂器 1811人

說明：在電腦相關配備方面，擁有大多數的電腦配備為386電腦系統，1024K以上之記憶體，VGA顯示器(含Super VGA)，硬碟容量在100～120MB之間，並以1.2M磁碟機鍵盤及滑鼠操作為主，並顯示電腦配備明顯升級之趨勢，286系統及單色(MGA/CGA)使用者銳減而EGA之使用人口更少得可以忽略，而記憶體更由44期之1024K(38.5%)提升為1024K以上(54.1%)，硬碟容量則由44期之40～80MB(53.2%)提升為100～120MB



顯示絕大多數的讀者均已明顯感受到遊戲軟體與硬體需求之間的必然趨勢與壓力，並已付諸行動逐步升級。

有關雜誌方面的意見

1. 每期都買軟體世界嗎？

有 4590人 69.6% ● 沒有 1032人 15.7% ● 訂戶 970人 14.7%

2. 三本雜誌的比較：

	軟體世界	電腦遊戲世界	電腦玩家
客觀公正度	3273	1255	2064
內容充實	3508	1793	1291
美術編排	3756	1805	1031
資訊正確	3267	1823	1502
資料時效	3011	1918	1663
遊戲攻略	5182	203	1207
遊戲評析	2918	1378	2296
實用性	4777	465	1350
收藏價值	3713	1788	1091
三本雜誌強弱分析	強： ①遊戲攻略 ②實用性 ③美術編排 弱： ①遊戲評析 ②資料時效 ③客觀公正度	強： ①資料時效 ②資料正確 ③美術編排 弱： ①遊戲攻略 ②實用性 ③客觀公正度	強： ①遊戲評析 ②客觀公正度 ③資料時效 弱： ①美術編排 ②收藏價值 ③遊戲攻略

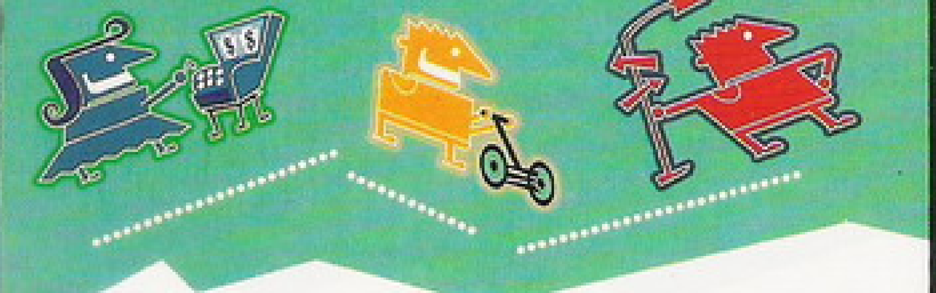
3. 三本雜誌喜愛程度比較： 第一名⇨3分 第二名⇨2分 第三名⇨1分

說明：此部份就讀者所熟悉的三本電腦休閒軟體方面之雜誌作出比較，並以得票數之高低，略表各雜誌之特色與有待加強之部份，提供參考。

名次	雜誌名稱	積分
第一名	軟體世界	18084分
第二名	電腦遊戲世界	11519分
第三名	電腦玩家	10949分

4. 希望再見到的專欄（得票數，可複選）

RPG俱樂部 2144 ● 音樂教室 673 ● 群英會審 837
組合語言學與問 993 ● 電腦繪圖教室 1083 ● 邁向寫Gmae之路 1508
其他 75





5．軟體世界第45期各專欄感覺：

	非常喜歡	喜　歡	沒意見	不喜歡	非常不喜歡	喜歡／不喜歡之比例
文章內容	1551	3859	991	175	16	96.59%/3.41%
美術編排	2292	3283	982	21	14	99.38%/0.62%
印刷	3045	2875	654	16	2	99.7%/0.3%
裝訂	2107	2784	1342	329	30	93.16%/6.84%

6．對各專欄的感覺：

	非常喜歡	喜歡	沒意見	不喜歡	非常不喜歡	關閉此專欄	喜歡／不喜歡之比例
NEW FILES	2820	2784	864	77	11	36(0.6%)	98.5%/1.5%
强片預告	2358	2715	1077	316	60	66(1%)	93.1%/6.9%
國內報導	1638	3225	1567	125	14	23(0.4%)	97%/3.0%
國外報導	1528	2856	1815	326	28	39(0.6%)	92.5%/7.5%
不吐不快	1615	2303	2148	376	53	96(1.5%)	90.1%/9.9%
電腦精品回顧	1615	2469	2009	330	39	103(1.6%)	91.7%/8.3%
遊戲衛星台	1793	2751	1640	289	32	87(1.3%)	93.4%/6.6%
電玩短路	2733	2180	1116	365	77	121(1.8%)	91.7%/8.3%
百戰天龍	2677	2467	1150	187	61	50(0.8%)	95.4%/4.6%
遊戲攻略	2378	2100	1415	485	100	114(1.7%)	88.4%/11.6%
閒閒傷腦筋	1426	1946	2048	789	87	301(4.6%)	79.4%/20.6%
遊戲獵人	2333	2665	1132	350	71	41(0.6%)	92.2%/7.8%
千里一線牽	1850	1852	1982	682	98	128(1.9%)	82.6%/17.4%
硬體世界	3248	2013	1068	202	27	34(0.5%)	95.8%/4.2%
問題診療室	2560	2444	1341	153	62	32(0.5%)	95.9%/4.1%

說明：第5、6二項顯示讀者對本雜誌之整體及各專欄之觀感。其中裝訂仍有待加強，而在專欄方面，建議關閉此專欄的呼聲最高的前三名分別是①閒閒傷腦筋(4.6%)②千里一線牽(1.9%)③電玩短路(1.8%)，但若就喜歡／不喜歡之比例而言，較不受歡迎的前三名專欄則是①閒閒傷腦筋(20.6%)②千里一線牽(17.4%)③遊戲攻略(11.6%)，整體考量後，本社決定自本期起關閉閒閒傷腦筋之專欄(詳見P.70)

7．最難忍受的缺失：

訊息老舊 2779人　圖片錯置 695人　作者名字漏放 73人
錯別字 408人　掉頁 2380人　其他 267人

遊戲軟體的意見：

1．最希望軟體世界出的遊戲：(可複選)

角色扮演 3690人 ● 動作 932人 ● 模擬 1592人 ● 動作角色扮演 1811人
立體冒險 1314人 ● 智育 1018人 ● 策略 2100人



2. 最希望軟體世界出的中文遊戲：（可複選）

角色扮演 **3966** 人　動作 **528** 人　模擬 **959** 人　動作角色扮演 **1629** 人
立體冒險 **1210** 人　智育 **826** 人　策略 **1291** 人

3. 最希望那一類遊戲中文化：（可複選）

角色扮演 **3891** 人　動作 **280** 人　模擬 **1087** 人　動作角色扮演 **1446** 人
立體冒險 **1731** 人　智育 **563** 人　策略 **1934** 人

說明：有關遊戲軟體方面，無論在國外之代理遊戲或國人自製（內含中文化）之遊戲，仍然是以 **RPG**、動作 **RPG** 及策略類型之遊戲最受喜愛，而立體冒險及模擬類型也有不少的擁護者。

4. 買 Game 的動機：（可複選）

報章雜誌報導 **4537** 人 ● 經銷商介紹 **280** 人 ● **DEMO** 吸引人 **1415** 人
BBS 上的消息 **333** 人 ● 好 **Game** 的續集 **1811** 人 ● 對出版公司有信心 **1392** 人
朋友介紹 **1292** 人 ● 口碑相傳 **1592** 人 ● 價格低廉 **631** 人 ● 包裝精美 **1146** 人

說明：透過報章雜誌的報導是促使玩家購買遊戲的主要動機（此動機相當明顯），而以好 **Game** 續集為號召則為購買之第二動機，而於會場展示或附贈之 **DEMO** 片則排行第三，當然排行在第 **4**、**5** 順位的口碑相傳及朋友介紹造成之購買動機也同樣值得出版商企宣部門注意。

5. 影響遊戲的重要因素：

A ＝畫面是否精緻　**B** ＝流暢性　**C** ＝音效，音樂　**D** ＝劇　情　**E** ＝價　格
F ＝人工智慧

RPG = DAC
動作 **RPG = ABD**
立體冒險 **= ADC**
動作 **= BAC**
智育 **= FAC**
模擬 **= ACB**
策略 **= FAC**

	A	B	C	D	E	F
RPG	1886	1334	1374	1962	778	799
動作 RPG	1862	1853	1492	1555	666	650
立體冒險	1913	1457	1509	1577	644	621
動作	1767	1882	1600	644	697	615
智育	1569	1066	1297	519	717	1623
模擬	1918	1449	1558	758	755	1408
策略	1685	1050	1331	985	819	1925

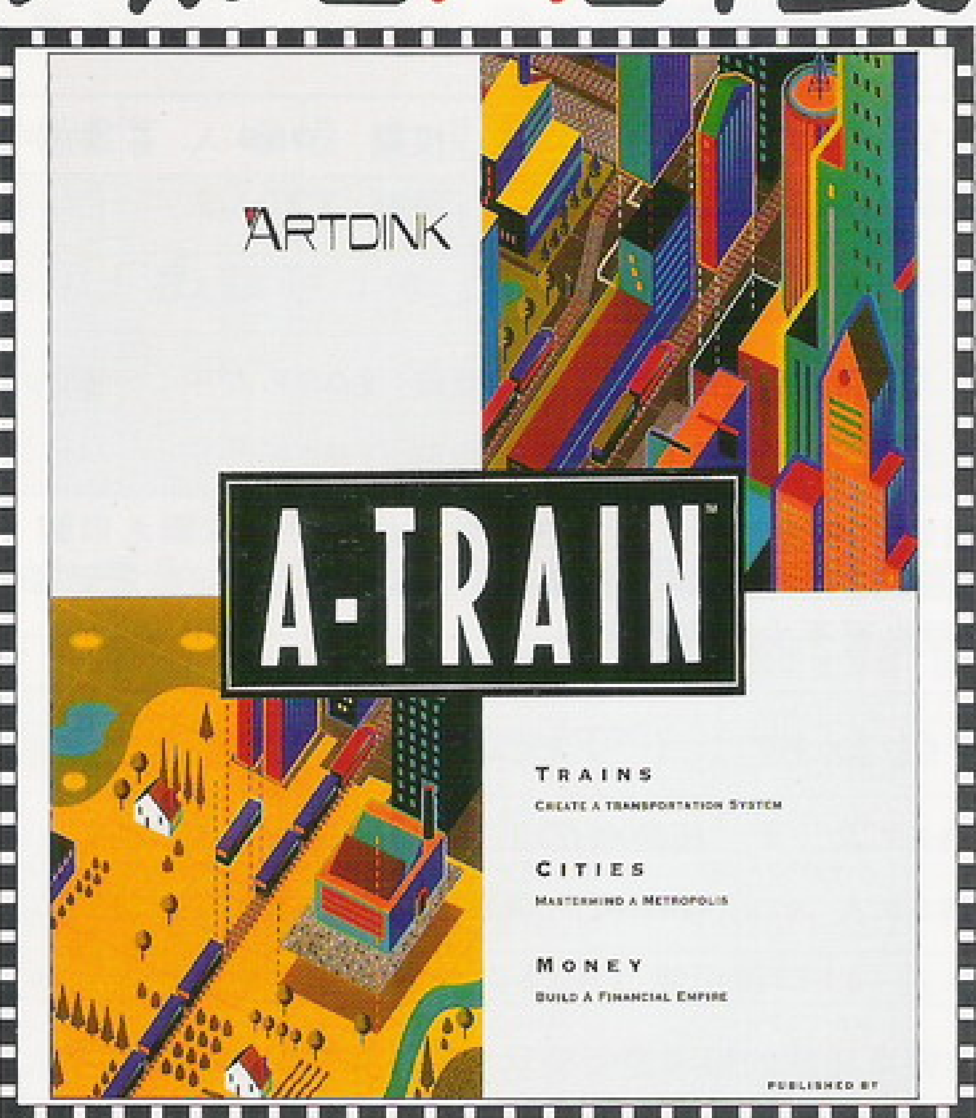
A = 模擬、立體冒險、**RPG** ● **B** = 動作、動作 **RPG**、立體冒險 ● **C** = 動作、模擬、立體冒險 ● **D** = **RPG**、立體冒險、動作 **RPG** ● **E** = **RPG**、策略、智育 ● **F** = 策略、智育、模擬

說明：在各類型遊戲的得票數前三名中，均有 **A** 畫面是否精緻、顯示以數據顯示畫面精緻幾乎是玩家對所有各類型遊戲的普遍要求，而遊戲價格普遍性的得票數相當接近，顯示價格對不同類型遊戲而言，並無差異性。

例：**1.RPG = DAC** 表示 **RPG** 類型之遊戲大多數的讀者認為應著重之順位為①劇情②畫面③音效
例：**A** = 模擬、立體冒險、**RPG** 表示大多數讀者認為應著重畫面精緻度之遊戲類型順位為①模擬②立體冒險③ **RPG**

鐵路A計劃 急救篇

自從鐵路A計劃在春節前熱烈推出之後，吾人爲此在短短一個月内換了二隻滑鼠，外帶五百度的厚眼鏡－只因爲除了吃飯睡覺外，玩它是我「活著」時唯一做的事。言歸正傳，小弟在受到鐵路A計劃的精神感召後，進而與其他發燒友交換心得，孰料竟發現好友們因鐵路經營不當及相關產業所得不足而個個愁眉苦臉。就讓我來普渡衆生，拯救身受其苦的資產家們吧！



鐵路

鐵路不但是這個遊戲的靈魂，同時也是遊戲中獲利率最高、收入穩定的事業。通常只要好好經營，年收入扣掉稅款還有上百萬的純利。不過要是經營不當，它將是你心裏永遠的痛。

①鐵軌及車站

在任何重大投資之前，請先存檔，以免設置不良後想重新規劃卻回天乏術。鋪設鐵軌有線形及環形兩種，它們各有優劣，也各有適用的地方。車站則有大小之分，在此我極力推薦大車站：發展潛力大。

理論上車站間的軌長在一天能跑完的距離内即可。但若要在早上八點發車至商業區又能夠在下午六點回到住宅區，各位不妨將軌長設在24到27格左右（慢車16到18格），如此一來您所賺的錢也會越來越多。當然，有其他原因的話（如：密集發展、擴大都市…），軌長可以依需要而調整。但是請注意票價是依車站間軌距決定的，太短的路線賺不了錢。

②發展新車站

在車站、鐵軌都設置好了之後，請您先買下五至八格的空地以堆放建材。其次，放一輛貨車把已發展地帶或城市地圖外的建材運來。在建材有四十個單位左右時，就可以放輛客車下去跑了。此時您應該整平車站前方的土地以刺激外來居民移居（買入土地再賣出）。除此之外，由於乘客大多在早上八點搭乘火車，您可以讓客車在早上八點時由已發展區域出發，然後在新車站「放人」，以加快居民成長。

③刺激進一步發展

等到建設緩和下來之後，您可以把儲材場縮小到三格。當它堆滿儲材時應足以應付任何建築物的需求。然後，車站前的馬路旁可以依照公寓－租賃大樓－公寓－租賃大樓的間隔型式來建設，賣出之後你會看
租賃大樓逐漸加高，
後則呈現到處都是四
層樓房的奇景了。

房地產

房地產也是本遊
的重點之一，然而要
爲穩定收入的財源並
簡單。

①企業盈餘

不論是何種產業
留在手頭上的必定是
位認爲較賺錢的幾個
然而，它眞的「賺」
嗎？在扣掉了所得稅
財產稅之後，它仍然
賺嗎？如果是，恭喜
找到了一個好企業；
果不是，趕快脫手
妙。好的企業，必須
夠在盈餘有一半拿去
所得稅之後，剩下的
份足以負擔它自己的
產稅（市場價值的5
）；也就是說，一年
盈餘必須超過市場價
的10％，才能賺到錢
所以各位千萬不要以
盈餘比零大就是賺錢
要好好的算一算，以
「盈不敷稅」。在此
人並付上企業關係表
各位參考參考。（
一）

②快建快賣

在本遊戲中，
在建設相關企業後，
要位置適當、地價
高，市場價值必定高
建設所需。此時若能
即賣出，賺取差價，
能「撈」到不少錢。
注意的是：一年您只
十五次交易機會，所
建議各位保留幾次機
留待需要周轉時運用

到時沒有買家接手就難看了。

再試一下

爲了有穩定收入，好地方建建娛樂設是很不錯的主意。然您知道哪是最好的嗎？別急！只要按說的做，就沒問題。首先請先儲存進，然後在您認爲可能佳地點建下去，記場價值，再讀取進，再試著在別的好地，再讀、再建。最比較這幾次的市場，找市場價值最高地點眞正地建下來，附近4格内沒有相同企業，通常它就能有達10％的盈餘。什麼？不到10％？那就在旁邊再建一家旅館吧！（筆者曾以此法建設三種平地型的休閒企業，建在一起後再在一個同時相鄰高爾夫球場及遊樂場的地方建下旅館，結果個個賺錢，旅館的盈餘更達到市場價值的19％）除了休閒企業之外，商業大樓的競爭半徑也不小，奉勸各位最好在建設之前考慮清楚，建設之後仔細觀察。至於公寓及租賃大樓，在初期及中期時要達到10％的標準並不容易（尤其是在住宅型都市中），各位最好留到大都市時期再發展它們。滑雪場要賺錢必須要有專用車站，以及「一堆」旅館（希望其中不要有哪一家是您的，否則同業競爭下來…），條件較嚴苛，玩者可視情形決定是否要它。

結論

除了經營股票與房地產外，炒作股票也可以爲您帶來不小的財富，只是由於本遊戲中，股票很「乖」、很「聽話」，不會讓大家頭疼，因此不多做介紹。

「老闆，工廠多久出貨一次？」

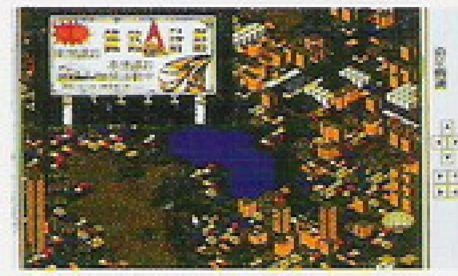
「勞工充足的話是以一天一次兩單位的速度出貨。」

「可是……」

看來我又得忙了！希望各位發燒友在看了本篇之後有所領悟。

「老闆…」

「好啦！我就來了…」



鐵路抽獎活動，歡迎大家參加！



客車爆滿，人潮強強滾！

表一. 各種企業發展影響關係表

企業 \ 影響因素	工廠	商業大樓	旅館	高爾夫球場	遊樂場	滑雪場	體育館	公寓（註一）	住宅	租賃大樓	假日影響 成本	假日影響 收入	季節影響	車站	造價（註二）	所需建材	就業機會
工廠															0.25	20	500
商業大樓		－	＋					＋	＋	＋		＋30％	Dec＋ Feb＋ Aug＋	＋	1.20	12	550
旅館	＋		－	＋	＋	＋	＋	＋	＋	＋				＋	1.00	12	550
高爾夫球場			＋	－				＋	＋			＋100％	冬季－	＋	2.05	8	200
遊樂場			＋		－			＋	＋			＋50％		＋	1.90	24	200
滑雪場			＋			－						＋200％	春夏秋－	＋	0.90	8	不定
體育館			＋				－	＋	＋	＋		＋50％		＋	1.00	20	150
公寓					＋			－	＋	＋				＋	0.34	8	10
租賃大樓（註三）			＋							－				＋	0.24以上	10以上	120以上

註一：公寓提供人口約525人、住宅45人

註二：以百萬元爲單位

註三：只列出最低所需造價、建材

／歪斜·加菲貓

鬼屋魔影 完全攻略

敬告

當你在看恐怖電影時，如果旁邊有人告訴你接下來會怎樣怎樣，那就一點都不恐怖了。所以，除非你已經「嚇破膽」了，請考慮再三，不要往下看，否則恐怖感將會大打折扣。

／吳昱甫

鬼屋頂

首先，拿起你面前的提燈。在哈特漢的驗屍報告上提到死者生前將衣櫃推到窗戶前的怪異舉動。那是為了擋住從窗外飛來的跳跳鬼，因此你將鋼琴旁的衣櫃推到擋住窗戶為止。

接著將鐵箱推到壓住地板門，以防止從那裏上來的殭屍（註一）。將這兩個鬼的來路封死之後，你就可以安心地搜索頂樓了。在鋼琴右側可以找到哈特漢的遺書（前文提要中遮沙特（Derceto）要男主角所做之事），打開衣櫃可以找到一條印弟安毛毯，鐵箱中有一把來福槍，書櫥內可以找到一本金羊毛精選集。

接著你就可以從窗戶右側的樓梯下樓了。只要帶著提燈、毯子、來福槍即可。



誤入鬼屋、真衰！

註1 你也可以直接站在地板門上以阻止殭屍現身。

儲藏室（右側）

在架子上你可以找到一瓶油罐，將提燈裝滿油之後就可以將空油罐扔了。拾起靠在架子旁邊的弓。開門繼續前進。

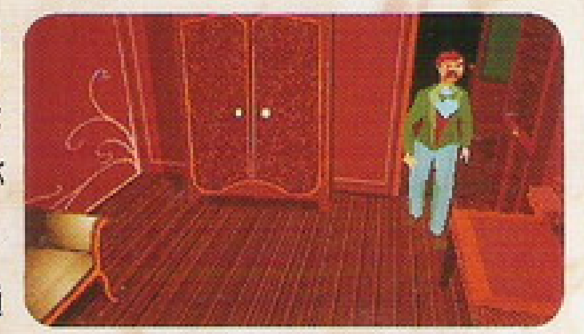
長廊Ⅰ

先進入左邊的房間，再進入右邊的房間。注意：千萬不可以往前走，否則地板會斷裂，而你就一命嗚呼了。

左邊臥室

小心不要踏到地毯，否則門會關上而且再開門時會出現殭屍攻擊你。打開衣櫃旁的抽屜可以得到一把鐵箱鑰匙，利用鑰匙打開門邊的鐵箱可以得到一把古軍刀。帶著軍刀離開臥室。

右邊臥室



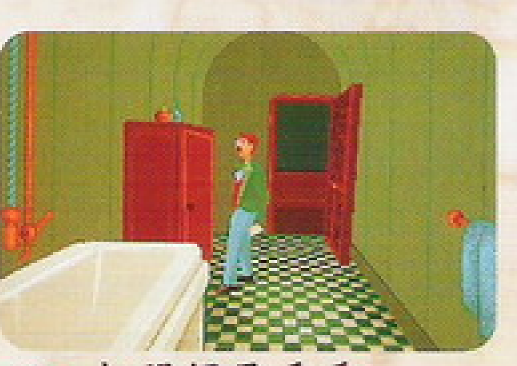
請隨手關門，否則…

進入後立刻將門關上，否則門外會走入一隻矮殭屍攻擊你。進入下一個房間。

拿起床舖左側通道的花瓶。準備作戰，窗外會飛進跳跳鬼攻擊你。若你使用來福槍，則兩槍就可以把牠解決了。

擊敗鬼之後，擲出花瓶，花瓶破了，裏面有把五斗櫃鑰匙。利用此鑰匙開啓五斗櫃（櫃上有隻小熊玩偶），得到兩面小鏡子。帶著鏡子離開臥室，進入對面的浴室。

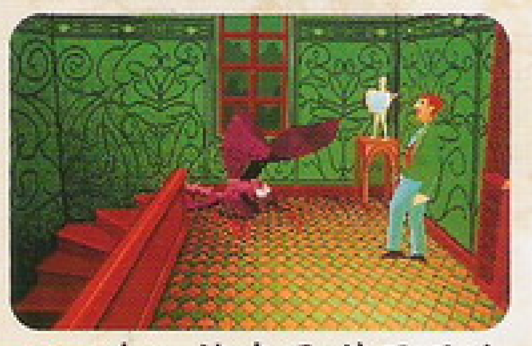
浴室1



打開櫃子看看

開啓木櫃可得急救箱一只，內有急救藥水一瓶。喝了它以提升生命點數。離開浴室，打開走廊盡頭的門，進入樓梯口。

三樓樓梯口



哈，被自己嚇死了！

兩側樓梯口各有一隻紫色的蠍尾怪擋住去路。用武力是殺不死牠們的。小心靠著牆壁走，將鏡子放到牆角的人像上。小心不要碰到蠍尾怪，否則牠一攻擊你，你所帶到的鏡子就會破掉。

那怪物看到鏡中的自己就不斷呻吟。另外一側也如法泡製，這兩隻怪物就會消失。你就可以下樓了。

二樓樓梯口

不要碰到那位鐵甲武士。向右走，打開門進入休息室。

休息室

哇，見鬼了！

不要碰坐在椅子上的透明人像，否則……。桌上有台留聲機，壁爐上方有個火柴盒，地上有隻火鉗。右側櫃子中有個彈匣，將來福槍上膛（Reload）。帶著留聲機、火柴盒離開休息室。通過樓梯口，開門進入左邊的長廊。

長廊2

第一間是傑里米．哈特漢的「舊」臥室，第二個是浴室。拐個彎後的第一間是無燈光的暗室。長廊盡頭的門通向畫廊，暫時不要進去。

舊臥室（註2）



咦，這是誰丟的筆記本？

一旦你拿出壁爐上方的筆記本，就會出現跳跳鬼來攻擊你。這本傑里米．哈特漢的筆記本內容之多，希望玩家看了不要抓狂才好。

註2 本過程可以省略不做。

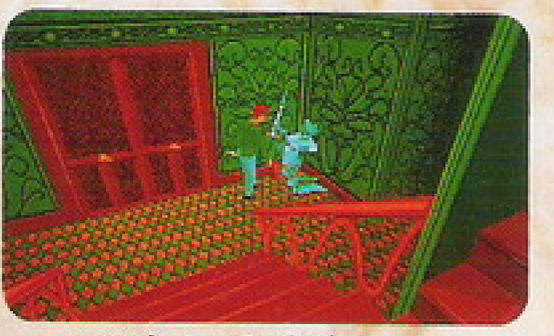
浴室2

動作快！趕緊拿起地上的水罐，不要被浴缸內的鬼給傷到了。櫃子中也有急救箱，內有急救藥水可提升生命點數。你可能需要進出浴室兩次才能避免被鬼攻擊到。

暗室

用火柴點燃提燈，將燈放在地上。桌上有個非常重的雕像及一本旅行日記。床邊可以找到一些子彈。拿走雕像及子彈，離開暗室。不要忘了也把提燈帶走。選擇 Open/Search 選項就可以把提燈收起來。

回到樓梯口，儘量靠近鐵甲武士，擲出雕像，武士就會倒地消失。拾起地上的長劍，下樓梯到一樓。



看我扔死你！

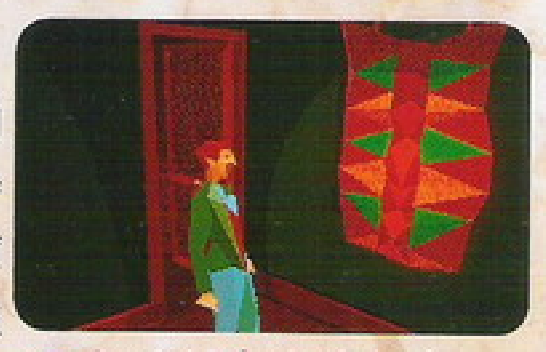
下樓後向左走，看見兩個門。未上鎖的那間是室內花園，上鎖的是地窖。先進入花園。

室內花園

先將花園另一側的兩扇門打開，那是通往舞廳的。暫時不要進入。準備好你的退路，走到花園中間的女孩與羊的雕像處，可以找到三支箭。箭一到手天花板就會掉下許多小蜘蛛，趕緊退出花園。回到二樓的畫廊。

二樓畫廊

進入畫廊之後，若你貿然向前走，則畫中的野人會擲出斧頭襲擊你。將你在頂樓拿到的毯子遮住畫就沒事了。



把這幅鬼畫蓋起來

往前走到畫廊中間，再往前走對面的印弟安人像會射箭攻擊你。準備好弓箭，對準前方黃色的畫像，就可以破解這魔法。用剩的箭和弓就可以丟掉了。

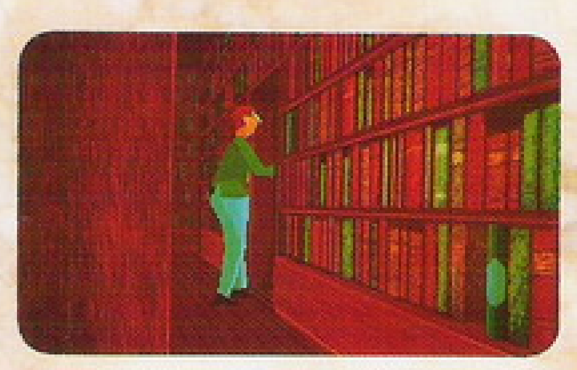
畫廊盡頭有扇門，開門進去。這是哈特漢的「新」臥室。

新臥室

拿起桌上的書，這是本「假」書，開啓機關用的。將靠牆的落地鐘推至一邊會露出一個洞。洞中有把哈特漢書房的鑰匙及羊皮紙。帶著鑰匙及假書離開臥室。

圖書室

畫廊的中間旁邊有扇門，先將提燈拿著。開門進入後立刻放下提燈以照亮圖書室，然後馬上向左跑進書架中……，再向右走到盡頭。你可以看到書架上有個凹洞，將假書放入，不遠處的書架會退開出現一間密室。趕緊進去。



使用假書打開密室

若上述的動作太慢則會被圖書室的空心鬼所攻擊。

密室

在桌上有個圓形的護身符，拿起它。在架子上可以找到許多匕首及一堆書。只要留下波浪形的匕首就可以了。拿這隻匕首對付空心鬼只要一刀就斃命了。

哇，有護身符啊！

圖書室的兩側都有書架，你可以找到許多本書。有些書看了會減少生命點數；而金色和銀色書皮的這兩本書看了會有一些有趣的動作。你必須在密室的星形地板上看這些書才能確保你安然無事。

最後帶著護身符及提燈，開門離開圖書室。

廚房

回到一樓，樓梯右側的門通向廚房，旁邊有鍋新鮮美味的人肉湯正在滾，帶走這鍋湯。碗櫃內可找到兩把小刀。打開碗櫃旁的門，牆上有支地窖的鑰匙，臺上則有盒餅乾。把餅乾吃了可提升生命點數。

廚房的另一側還有一間儲藏室，開門進入後，準備戰鬥！把尾隨進來的殭屍解決之後，在煤球堆處可以找到一個鞋盒，打開內有一把左輪。將身上所帶的水罐拿到牆角的水桶內裝滿水。牆角還有一個油罐，再把提燈裝滿油。

最後，帶著湯、鑰匙、左輪，從另一扇門離開廚房。

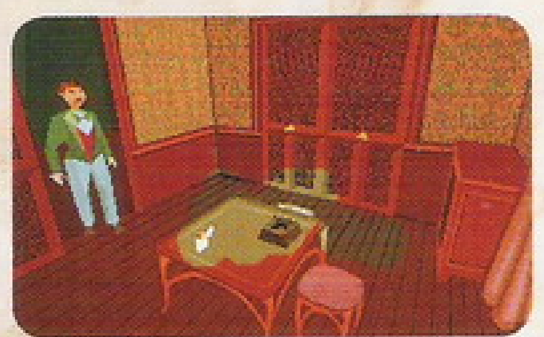
餐廳

穿過一條狹窄的走道，來到餐廳。不好！遇上眾鬼的「早」餐了！趕緊將人肉湯放在餐桌上以「孝敬」眾鬼們。那些鬼便不會傷害你（包括那隻走向你的殭屍。牠會走回牠的位子去）。如果你想

對它說話，可各踢每隻鬼一腳，被踢的鬼便會起身攻擊你，眞是精彩。

接下來，打開對面的那扇門，「跑步」進入會客室。

會客室



➤ 危險！快把煙熄了

跑到會客室中間的茶几，拿起打火機，立刻將水罐的水倒在桌上有毒的煙霧上。煙灰缸消失後，在窗邊的抽屜內找到一張唱片（蕭邦的Pothumous Opus 69 No 1）及一本書（回憶）。你可以用留聲機來放唱片以調劑身心。

用在哈特漢新臥室內所找到的書房鑰匙，打開書房上鎖的門。

書房（第一次）

書房旁邊的架子上，你可以找到一張唱片（死亡之舞）及一本書（諾頓上校傳奇）。離開書房，回到會客室，再由那扇關上的門離去。記得帶著唱片。

玄關

終於到達大門了，不過這時候開門只有死路一條。不幸的你只好繼續探索了。開啓對面的門，進入客廳。

客廳

拿出武士的長劍與海盜諾頓上校決鬥，將牠逼到角落後殺死牠。諾頓死後會遺留一把通往舞廳的鑰匙。旁邊的地上則還有一本書（惡魔詳談）。利用這把鑰匙進入舞廳。

舞廳

旁邊桌上有張約翰史特勞斯的藍色多瑙河，不過這沒有用。那些男女舞者圍繞在壁爐周圍以保護中間一把特大號的鑰匙。用留聲機放死亡之舞，牠們便會翩翩起舞。不要碰到那些舞者，走到壁爐邊拿走鑰匙。如果你認爲離開舞廳很困難，你可以先



➤ 哇！好大的鑰匙

走到室內花園再退回來，那些舞者便會變成氣泡消失。

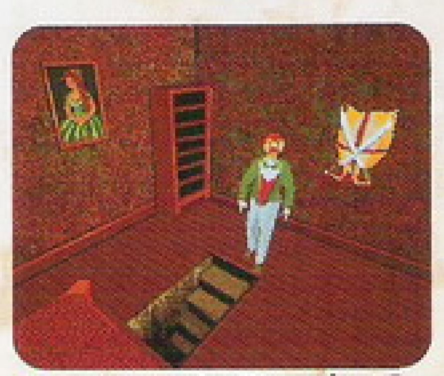
地窖（註3）

利用在廚房儲藏室所拿到的鑰匙可以打開室內花園旁的，地窖小心那些老鼠。在後面的平台上有子彈，可以用在左輪手槍上。

在地窖的最裏處桶子旁的架子上可以找到一本書。你也可以把擋住桶子的木塊移開，這將會露出一個洞穴。不要進去，否則後果自行負責。

註3 本過程可以完全省略。

書房（第二次）



➤ 利用古軍刀打開地道

將古軍刀放在牆上的盾牌上。桌上將會移開而出現一個地道。下地道去

地道一

跑過木板橋，繼續跑，看到後面有隻大蟲跟著你，趕快再跑。前面只有兩條路，左邊被堵死，只好向右跑。解決掉擋路的跳跳鬼之後，往前走，把大蟲引過來。循原路回去，到剛剛被堵住的洞穴（已經被大蟲衝破了），到達下水道。

下水道一

愼防水怪，牠的手很長，會打到站在平臺上的你。跳過那塊木板橋，離開下水道。

地道二

用槍打死來襲的大蜘蛛，繼續走到叉路口，向螢幕的左方走去，來到下水道。

下水道二

用槍打死在空中飛的怪鳥，然後用跳躍指

令跳過各石柱來到下一個地道。

註4 所有地下道都是相通的，當你不慎落水，火柴盒及來福槍彈藥都會因爲受潮而不能使用，不過你可以直接走到第三個下水道。稍微注意一下就會發現連通的水路在那裏了。

地道三

繼續走，將會到達下一個下水道。

下水道三

稍稍嘗試一下就知道路要怎麼走。如果必要的話可以用手槍殺死那隻怪鳥。

走到對岸的平台上。用特大號的鑰匙打開鐵箱，得到一塊寶石及一本書（海盜記錄薄）。推開後面的石塊，繼續往前走。



小心腳下的陷阱

地道四

轉個彎，跳下來，左邊有個打不開的機關門，不要管它。拿起提燈（如果已經滅了就用打火機點燃），進入迷宮。

迷宮

根據下面的地圖來行走。走到機關門時，將寶石放在門上，門就會打開。

鬼王

下水之後，朝中央那棵樹前進，小心躲避水怪及中間鬼王所發出來的火球。走到祭壇前，拿起石鉤。並將圓形護身符放在祭壇上，鬼王將會很痛苦而停止發射火球。不過這時你還是得小心水怪的攻擊。現在，將點燃的提燈擲向鬼王的樹幹。頓時地動山搖，樹幹折斷，鬼王不見了。趕緊逃離鬼屋。

逃離鬼屋

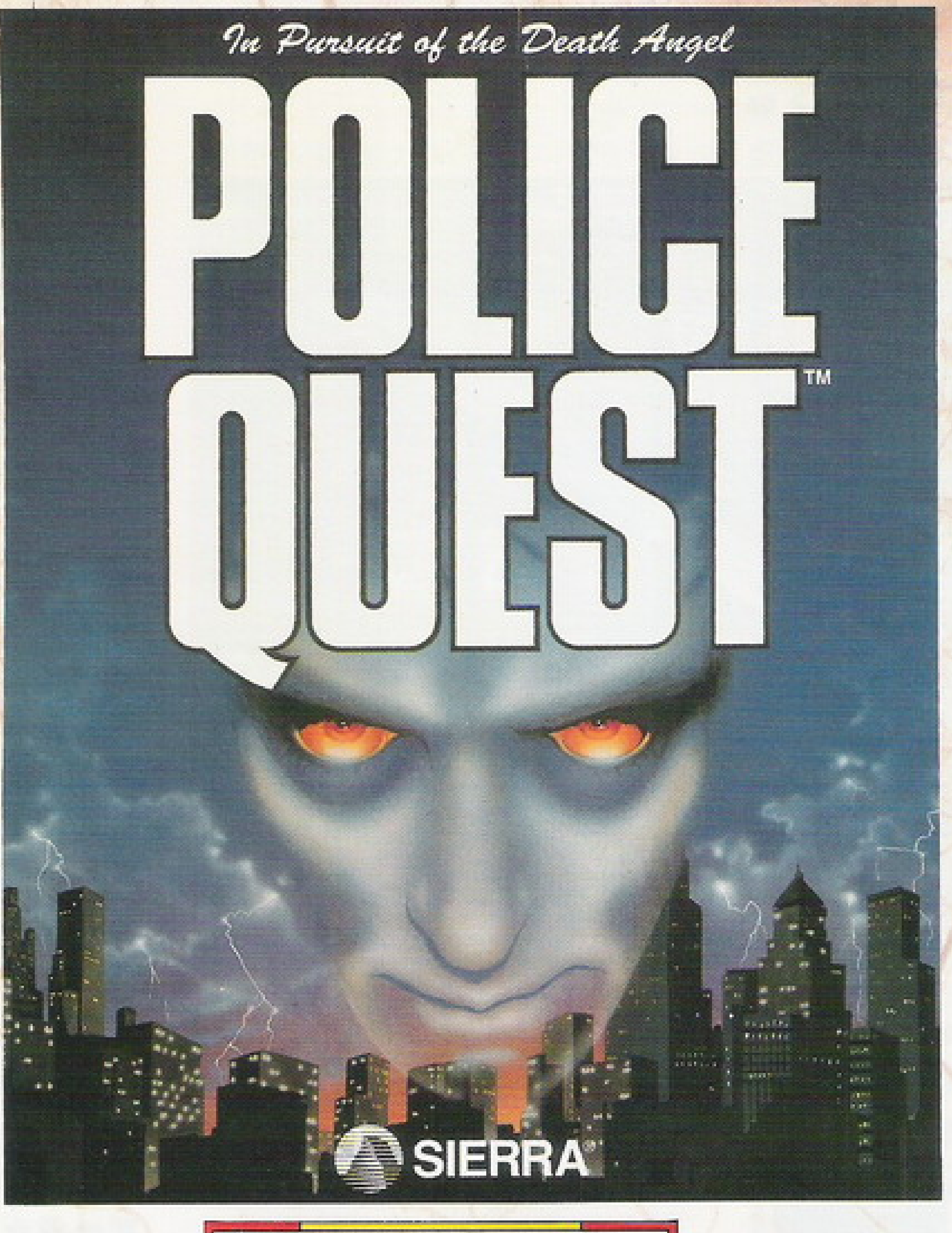
跑到左側的平臺上，跳上去，用石鉤開啓石門。進到地道四，再進入迷宮，直接向右轉，再用一次石鉤開啓機關門，來到地道二。回到下水道一，跳回地道一，靠右走到地道盡頭，爬進洞穴，回到地窖中。

此時屋內一片寧靜，所有的鬼都不見了。我懷著忐忑不安的心情打開大門，門外景色依舊，天色已經微明。我得救了！！內心的興奮無法形容。走出鬼屋，招了輛計程車。「該回去好好休息了」，我想。可是……

迷宮地圖

最後出口
A
開始
B
C
D
E
F
G
出口

新警察故事



完全攻略

／Guderian

新版的警察故事不僅畫面改爲256色，在操作介面上也有了大改變，無需再鍵入英文，只是你必須在關鍵時刻作正確的選擇，較接近聖戰奇兵的模式。如此一來你就不必爲英文文法造句傷腦筋，可以專心執行你的勤務了。

1 警•察•局

ROSE路與LILLY路之間，第六街及第八街之間

到了停車場後下車進入警察局，走到衣物櫃房間用觀看指令找尋你的內務櫃，找到之後打開它（密碼鎖號碼爲269）。先取出浴巾，再將衣服掛入，然後到浴室洗個澡（老外喜歡早上洗澡？）。洗完澡後換上警察制服及配槍，拿罰單簿和筆，最後不要忘了帶警棍。（跑車鑰匙不急著拿！）



●整妥裝備，上工了！

離開衣物櫃房間到簡報室，經過走道先拿取一台手握式無線電機及牆上鑰匙板上的巡邏車鑰匙，然後進入簡報室。

進入簡報室先到黑板左側的留言架上查看有何訊息（你的架子是右邊由下往上算第二格）。看到桌上有份報紙隨手拿起來看一看，看完可要記得放回去。等其他警員開始進入簡報室後趕快到你的座位坐下（否則等一下挨刮可不要怪我沒通知你）。

簡報時一定要專心，並用筆記下重點，當你打盹時鄰座會丟紙團打醒你。等簡報完就要開始巡邏工作了，停車場上有一部巡邏車、一部你的藍色跑車及一部白色偵防車。上巡邏車前先繞一圈表示檢查車子、輪胎等，然後上車開始巡邏。

2 處•理•車•禍

地點在FIG路，第三及第四街之間

當你繞啊繞啊正不知到底幹什麼好時，正好無線電傳來車禍的訊息，按照訊息指示趕到車禍地點去。（要不要開警笛完全在你：一來速度較快，二來不怕在十字路口被別人撞死。）

下車後可看到一群人正在圍觀，先走近駕駛座探看駕駛，但他似乎奄奄一息了，趕



萊頓市市街圖

快用無線電通知警局，看是要送醫完或送到殯儀館。



詢問車禍現場目擊者

在現場蒐證，向人群詢問事情發生的經過。有一個穿紅色上衣的年輕人自告奮勇地告訴你他所看到的一切。不要忘了詢問他是否看到肇事車輛的車牌號碼，並用無線電報告警局。等其他警員到達後交給他們處理，繼續你的巡邏任務。

3 Carol's Caffeine Castle

地點在PALM及OAK路之間，第六街及第七街之間

逛著逛著 Stere 會用無線電邀你到 Carol's 咖啡店去聊聊，把車停好後進到店裡。走過去坐在 Stere 旁邊，兩個人哈拉一番（你會發現單身男人實在挺可憐的）。突然電話響起來，老闆娘叫你去接電話，眞不幸，Hamiton 探長找你。接完電話也不能再扯了，趕快上車繼續去巡邏吧！

4 取•締•闖•紅•燈

地點不定，至少是有紅綠燈的路口

離開咖啡店，當你開到有紅綠燈的叉路時，會有一部紅色跑車從你前面疾駛而過，要不是你緊急煞車大概就撞上了。太可惡了！竟敢當著警車的面闖紅燈。於是立即閃起警燈警笛加緊油門追啊！（注意！如果在追逐時速度是設定在快速，往往會追丟，所以最好在追逐前將遊戲速度調慢。）

攔下紅色跑車後先查看其車牌號碼，然後用無線電向警局查詢。得知其資料後走向駕駛座，先看看駕駛座，然後和她談話。告訴她闖紅燈違反交通規則，並向她要駕照，再用筆開罰單。當然她會好說歹說要你別開罰單，這時你就要決定是給她警告呢？還是給她罰單？好的執法人員應該知道如何做。



美女當前，罰單還是要開。

順便一提，如果你不開罰單只是給她警告的話，她會給你一個電話號碼，要你和她連絡。（如果你眞是色膽包天打了 555-7588 的話，你會發現某位高級警官的妻子會要她老公好好對付你的騷擾。）開完罰單走回車上你會得到一大堆謾罵。唉！眞是公僕難爲啊！

5 處•理•投•訴

Carol's 的店及隔壁酒吧

接著你會收到有關 Carol 的投訴，到她店裡看看吧！一到店外就看到一排重型機車，進到店裡問 Carol 到底怎麼回事。原來是這些機車騎士使得 Carol 的顧客無法停車，影響其生



敎訓一下可惡的飛車黨

計。好吧！見義勇為的你當然要出面處理了。

到隔壁巷子中的酒吧，酒吧後院有兩個人在打 Kiss，不要理他們。進到酒吧，一個穿綠色衣服的大胖子和手下來找你。你要求他們離開，他們卻不肯。這時不可有婦人之仁，先下手為強，拿出警棍修理他。（要是他先動手你就很慘了）伸張了公權力之後，你的同學在點唱機旁，和她聊聊（小心，她好像對你挺有意思的），記下她所說的消息。

6 取•締•酒•後•駕•駛

地點不定，有停止號誌的路口

當你碰上醉漢在路口又差點撞上你之後，當然又是一陣緊追。追上之後先看其車牌，然後以無線電查詢其車主資料。

走到駕駛座看看，你會發現他已醉得口齒不清，叫他拿出駕照。請他下車做酒醉測試，你會發現他搖搖晃晃根本是醉了。於是告訴他因酒醉駕駛而被逮捕，為他上手銬。當他要求銬在前面，不要銬在背後時，也是由你決定，後果如何自然是由你承擔。然後為他關後車門，通知警局後帶他到監獄去。

7 押•犯•人•到•監•獄

在第七街～第九街，POPPY 路及 RIVER 路之間

到監獄之後，先帶犯人下車。走到大門旁儲物櫃打開最左邊最上面一格，把手槍放進去。按大門旁的門鈴，等開門後帶人犯進入。



●將肇禍者定罪

進到監獄後先叫人犯靠牆站好，然後和獄卒談話並提出控告。以 13301、21490、26504、29211、21603、44729 等六項罪名定罪（好像欲加之罪何患無詞，但事實如此）。手續完成後讓人犯站到中間，幫他打開手銬叫他進入牢房。

8 中•場•休•息

離開監獄後，記得取回槍械，回到警局。走進警局拿取電梯左側的留言欄，在佈告欄下的桌上寫 Memo，然後放回架上。走到 Dooley 的辦公室旁走道看到一大堆人圍在門外，走進 Dooley 的辦公室，看一下裡面的雞，看到 Dooley 的生氣模樣，最好在他發瘋之前快點離開。

與其他警員談話，得知大家在 Blue Room 為 Jack 慶祝生日。趕快回衣物間，脫下制服，再換上便服，記得拿跑車鑰匙（除非你要跑步去）。把巡邏車鑰匙及無線電放回原處。到停車場開藍色跑車到 Blue Room。


●大家為 Jack 慶生

9 Blue ROOM

在 FIG 路及 PEACH 路之間，第九街及第十街之間

進入 Blue Room 後坐到 Jack 右邊，但他似乎並不快樂，原來他發現他的女兒吸毒（眞是可悲）！你只有安慰他一番，等歌舞女郎進來表演後，再聊一會兒就該趕回警局了。

10 找•回•失•竊•車•輛

回警局換上制服後，拿取隨身裝備，然後到簡報室參加簡報。簡報主要是有關一部失竊車輛的消息，要小心記錄下來。

拿取巡邏車鑰匙及無線電後上街巡邏。當無線電出現失竊車輛訊息時要注意其地點（開始在 LILLY 路及第一街交會口，最後會跑到 OAK 路），立刻響起警笛全速趕去。攔截到車輛後千萬不可疏忽，那可能是危險罪犯。

先觀看其車牌再以無線電向警局求證。當發現可能是贓車後再度以無線電 Code-3 要求後援。在後援未到之前不要輕舉妄動，否則你連怎麼死的都弄不清楚。



●小心追查不明贓車

等後援到來後下車，以車門作掩護，拔出手槍命令可疑車輛的駕駛出來。等他出來後一定要呼叫他停止，並叫他把手放在頭上，最後叫他趴在地上。這時也不可大意，持槍前去將其銬上手銬並搜身，送他上巡邏車後座，然後宣讀他的權利。



● 行李箱內暗藏毒品

接著搜查車輛，先看車門好像有噴過漆，記住用手將漆除去得到眞實車輛號碼。檢查車輛置物格，找到筆記本及駕照，並發現一個打開行李箱的暗鈕。打開暗鈕後至後面打開行李箱，這時便可發現毒品。用無線電通知警局後送人犯至監獄，控告人犯以 19221 、 12509 、 12876 三項罪名定罪，解開手銬後回到警局。

11 調•昇•便•衣•刑•警

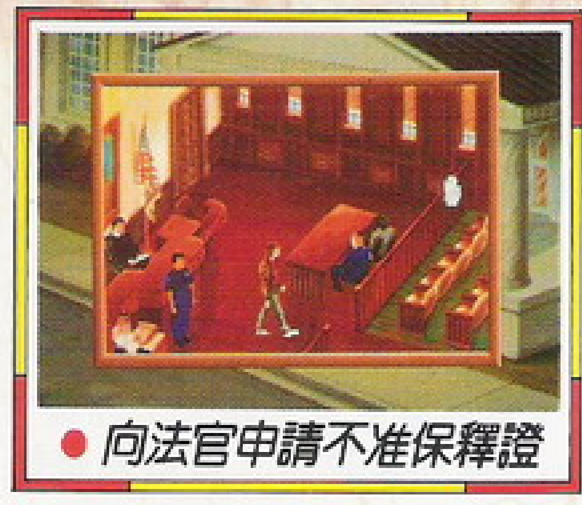
回到警局到 Dooley 辦公室，閱讀桌上命令可知你已昇爲刑警。趕快把一般裝備歸位，穿上你的便服（無線電還是要留著），到 Lt Morgan 的辦公室報到（在二樓，須坐電梯）。和 Morgan 寒喧一番後到隔壁的麻醉藥品管制辦公室去，Laura 這位同事會幫你介紹其中的設施。

等 Laura 走後，拿取掛在左邊牆上的偵防車鑰匙，然後在右邊檔案櫃中間下面那格拿出 Hoffman 的檔案，再離開警局。

12 申•請•不•准•保•釋•證

法院

走到停車場，開白色偵防車到法院（在監獄左側隔著第七街）。進入法院後，告訴櫃檯的辦事員要見法官，如果法官很忙也要表明其嚴重性。終於法官願意接見你，於是打開門進入左邊的法庭。



● 向法官申請不准保釋證

法官正在審判案件，等法官問你話後告訴他要爲 Marvin Hoffman 申請一張不准保釋證。當法官向你要證據時，將 Hoffman 的檔案交給法警拿給法官，然後法官會叫你趨前拿取不准保釋證。拿到後再度驅車至監獄，交給獄卒後回警局。

13 緝•捕•販•毒•份•子

萊頓公園，
入口在 ROSE 路

回到警局與 Laura 一起到萊頓市公園，一到入口 Laura 往右邊埋伏，你就往上進入公園。到了公園內，上方大樹左側有草叢，趕快躲進去，慢了就來不及了。打開無線電告訴 Laura 你已準備就緒，然後持槍在手戒備。這時來了一個探頭探腦的人東張西望，過一會兒右方



● 緝拿毒販歸案

來了個小孩，兩個人開始交易。

等他們交易完要離開時，你必須用無線電通知 Laura，然後持槍跳出來大叫：「警察！別動！」左側的傢伙會跑掉，右邊的小鬼則會被你捉住。叫他把手放在頭上，然後詢問他。把槍收起來後用手銬將其銬住，然後搜身。帶他出公園會發現 Laura 已經抓住另一罪犯，但問什麼他都不回答。於是轉問小孩，原來這些人竟販毒給學生，眞是太不應該了！將他們帶到監獄以 308 、 12755 兩項罪名定罪。解開手銬送人犯進牢房後到 Blue Room 。

14 不•幸•的•消•息

到了 Blue Room 發現 Jack 很沮喪，詢問後才知道原來他女兒因吸毒送醫院，生命垂危。你除了告訴他已抓到販毒的人外，也只有安慰他了。而 Steve 來又有一個壞消息，不准保釋的 Hoffman 竟然越獄而逃了。糟了！快點回警局吧！

15 警•察•局

進入警局就回到 Morgan 的辦公室聽取簡報，他要你到一樓的證物室去看證物。下樓後，值班的 Russ 問你的時候把 Hoffman 的檔案拿給他，於是他給你黑色筆記本及手槍證物。檢查筆記本及手槍後歸還，記

得手槍號碼是 97649 。

回到二樓辦公室，打開電腦，查 Weapon 檔，鍵入 97649 ，查到槍的主人在 FBI 的檔案編號是 68321 。再用 FBI 檔連線查得 Hoffman 的資料，然後用雷射印表機印出來。順便看 Personal 檔查 Morgan 、 Jack 、 Laura 等人的電話號碼。

關機後拿出 FBI 傳送的十大通緝犯名單後回到 Morgan 辦公室。Morgan 會要你到監獄要求女犯人（就是你的同學 Marie ）協助到旅館辦案（ Morgan 的態度有些曖昧，好像你跟 Marie ……）。到監獄和 Marie 談協助的事情， Marie 眞是對你好得沒話說（搔首又弄姿的）。



● Hoffman 遭人滅口

離開監獄後接到無線電通知到棉花田（入口在 POPPY 路上），下車可看到屍體。打開名單一看，你幾乎可以肯定這傢伙就是越獄的傢伙（怎麼會死在這裡呢？）用無線電通報後回警局去。

16 化•粧•出•擊！

回警局聽取 Morgan 的簡報， Marie 及 Laura 也都在。Marie 先去旅館臥底，而 Laura 則給你一瓶頭髮染色劑。你拿起衣架上的白色套裝回到衣物間，拿起浴巾去洗澡，洗完後變成金髮美男了。

換上白色套裝後只帶皮夾及偵防車鑰匙，其他的都不能帶，以免被壞人發現你的身份。上樓去見 Morgan ，剛好 Dooley 進來說 Jack 的女兒死了。唉！吸毒眞可悲！好了！該出發去旅館了。

17 Delphoria•旅•館

PALM 及 OAK 路之間，第三及第四街之間

到了旅館停好車進入大廳，按櫃檯鈴叫門房出來。向他租 202 號房，拿了鑰匙付了房錢先到酒吧看看。

酒吧兩張桌子都坐了人，只好到吧台前向酒保買酒。旁邊的 Marie 認出你來，打情罵俏一番……喔！不，是告訴你儲藏室內有玄機。你再向酒保要一杯酒，於是 Marie 向酒保介紹你，當 Marie 離開後你就可和酒保仔細談談。

當 Marie 再回來和你打情罵俏之後（這回可是演戲）要你和她到你的房間……，而酒保會趁機告訴你牌局的消息。

上了房間後先打 555-3784 向 Morgan 報告狀況，這時 Marie 會誘惑你，千萬不要色迷心竅，那後果就……。打 411 查號台問計程車公司，然後打 555-6887 給計程車公司載 Marie 走。



● 混入地下賭場

Marie 走後去找酒保，給她 200 元後進入儲藏室，在搜身後進入祕密賭室。開始你只有 300 元，贏到 370 元以上則算贏，輸的話就完了。

當你贏了就該回房間向 Morgan 報告， Morgan 會派人送來一支筆型傳話器及現金，後援人員也備妥了。有空打 555-7627 給 Jack 安慰他一下。去找酒保告訴她：「 Frank Sent Me. 」，她就會帶你去第二場賭局。

這次贏了之後 Frank 會要你到樓上他的套房，告訴你他就是死亡天使，並要你這個撲克好手加入他們。當你尚未回答時，電話聲響起， Frank 回房間去接電話。這時你要很快到電話旁看電話上的房間號碼，然後用筆型傳話器通知後援部隊。



● 法網恢恢，疏而不漏

後援部隊來到 401 房埋伏，當 Frank 的部下打電話告訴他你是警察後，他帶槍出來要收拾你。幸好你的後援人員先料理了他，否則這次你就死定了。破案後自然是風風光光的接受市長表揚，而 Marie ……反正大家心知肚明，皆大歡喜就對了。



● 接受英雄式的表揚



▶服務課◀

- 對電子公佈欄系統（ BBS ）運作有一定了解，能擔任站長（已有架站實務經驗者尤佳）。
- 對電腦遊戲有高度興趣，並熱心幫助其他玩家解決問題。
- 自認為電腦功力高強，能排除各項軟體執行上問題。
- 工作地點：台北市南港路二段（智冠台北分公司）

台北地區

服務人員

意者請將履歷表寄至：
高雄郵政28-34號信箱　魏先生　收

▶中研課◀

有效期限：直到反攻大陸為止
待　　遇：除底薪外，所參與製作之遊戲依其參與比例乘以該產品之銷售量為獎金，另每半年加薪一次。
工作條件：台北市南港區
應徵條件：役畢或免役，對製作電腦遊戲有興趣，且自認功力深厚或決心想做好 Game 的好漢快來吧！！

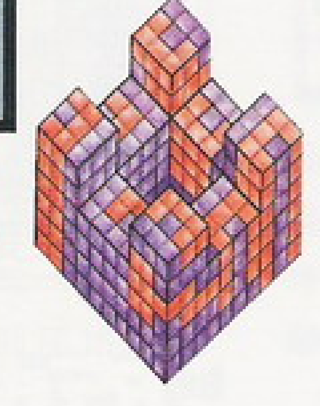
「美術人員」

履歷請寄：台北市南港區南港路二段
99-10號3F　中研課　收

第48期間間傷腦筋解答







■ 生手級答案： U字型共用34塊

■ 老手級答案： I字型共用78塊

■ 成仙級答案： 小方塊之空間為
（4,2,1）　（4,2,2）
（7,9,1）　（7,9,2）

解題者 


93年最新大型電玩移植作!!
忍者原人
遊戲特色：
畫面雙重捲動效果，仍保留遊戲流暢。
遊戲共分六大關，巨型頭目登場，十足震憾效果。
遊戲過程幽點風趣，怪物造型種類繁多。
各種祕寶提供各式武器，請小心選用。
支援各類音效卡，背景音樂賞心悅〝耳〞。
提供單／雙打模式，可邀你(妳)的女(男)友
共玩，樂趣無窮。
超級原人英雄救美，
妖魔鬼怪全都讓開!!
一套比《原人》更好玩，比摩登原始人更刺激
的動作遊戲鉅作！
電腦休閒世界 獨家代理
© and TM 1991 data East Corporation.
Joe & Mac Caveman Ninja and Data East trademark of Data East Corporation Used under license.
© 1993 Elite Systems Limited. All rights reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong by Asia Recording Co., Ltd.
本產品係經Elite公司正式授權在中華民國與香港製作發行，享有著作權，請勿任意拷貝。

魔眼殺機Ⅱ－隱月傳奇

攻略單行本目錄

完整的攻略步驟、詳細的地圖說明，以及各城堡迷宮地圖，全部包含。修改篇助您神兵利器手上拿，神功護體不死身，請看：

魔眼殺機Ⅱ－隱月傳奇攻略單行本隆重上市，數量有限，請密切注意，慢一步您可就含恨了！

1 隱月神廟的傳說

一股邪惡的力量，雖似已消失無蹤，但卻暗中一點點的吞噬光明。一個謎般的老人、一個奄奄一息，身上佈滿可怕的燒傷及咬嚙的人，以及他在發高燒中渾渾噩噩提及隱月神廟的種種傳說及一個邪惡的根源－尋思・達格爾。就在一切即將明朗之際，此人已悄悄的離去，只留下看起來似乎是記載著所有答案的筆記本。而那位老人，像是命運的使者，只留給你一份非常老舊的手札，記載著神廟裏各項事物、機關。這些或許對你以後的探險旅程有用，但是你要長命百歲的話，就只有努力的活下去而已。這兩個人的出現，沒頭沒腦的把你帶進一場向生命挑戰的遊戲中，你可以接受，當然你也可以退出，但是被人稱爲英雄的你，似乎已經沒有選擇的機會了……

2 原住民篇

遊戲中的各種〝居民〞，各有其〝堅強〞的民族性，本篇爲您介紹各種族原住民的〝習性〞，總得入境隨俗，知己知彼，百戰百勝，YA！

3 非玩者人物（NPC）

現在的工人難找，就算找到了也是不合己意。本傭兵介紹所介紹給您一流的人才，讓您在探險旅程中不失生力軍。

4 新手上機篇

沒玩過魔眼殺機Ⅰ的玩家，沒關係，此篇爲您鍛鍊體魄，強健體格，讓您的身經百戰，無往不利，讓我們一起向閻王說〝不〞！

地下創世紀－冥河深淵

讓您久等了！完全攻略過程、完整地圖、詳細對話錄……全部呈現在您的眼前！



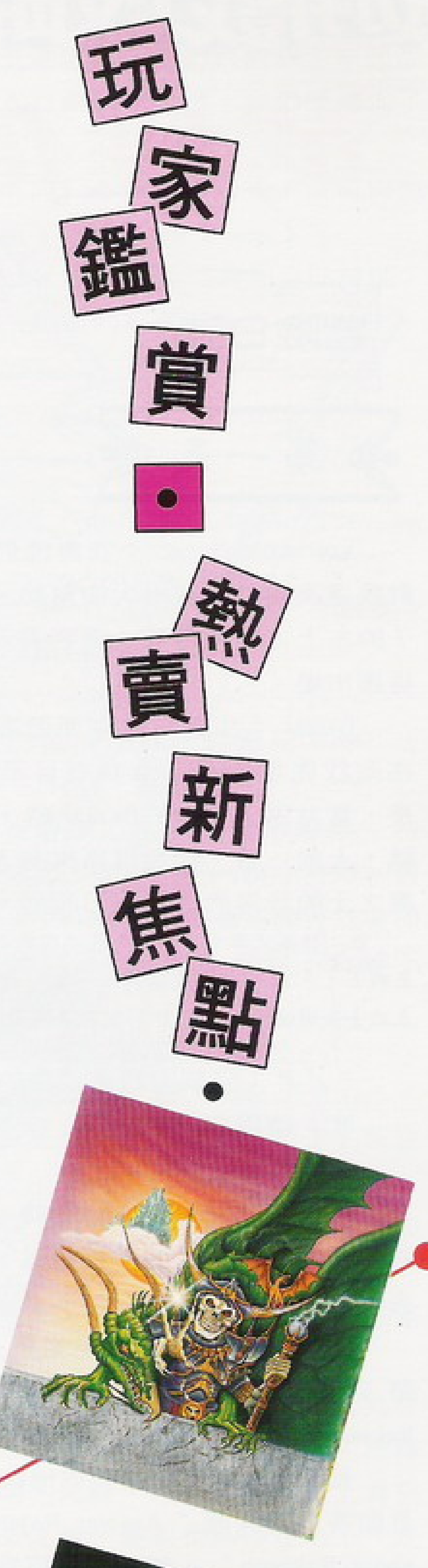
蘿拉推理系列－匕首疑雲

多達數萬字偵探小說式攻略過程，讓您玩完遊戲後對劇情瞭若指掌，還等於看了一部偵探小說。提示篇訓練您的推理能力，人物介紹、物品剖析助您早日緝得眞兇！內容詳細，不是其他攻略所能比擬的。

軟體世界攻略本叢書

敬請密切注意．熱賣新動向

玩家鑑賞．熱賣新焦點．



5 隱月神廟－探險者篇

所有的謎題，都在這邊；所有的地圖，也在這裡；您需要的東西，裡面都有；總括一句，就是完全攻略啦！

6 寶物篇

您是否垂涎各種神兵利器？告訴您，請收回您的涎，這邊將所有的神兵利器全部展現在您的眼前，讓您得來只需費一點點功夫。

7 修改篇＆開門術

包含各種屬性、物品、武器防具以及魔法修改法，斬妖除魔，所向無敵。您是否已被遊戲裡各種奇奇怪怪的門搞得一肚子火？沒關係！這裡傳您一招蓋世神功，習得此神功，保證所有的門見到您就變成自動門了，豈不快哉！

以下攻略本正加緊趕製中，請密切注意雜誌及上市消息，限量發售，錯過可惜！

魔法門外傳

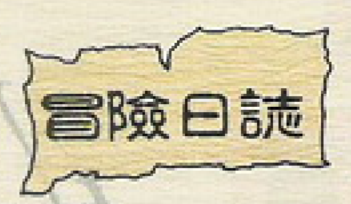
主線、支線完整攻略步驟、詳細地圖，城鎮、城堡、迷宮介紹，怪物、法術、重要物品介紹……您需要的都在裡面。還是玩不過？沒關係！因為修改篇也在裡面。



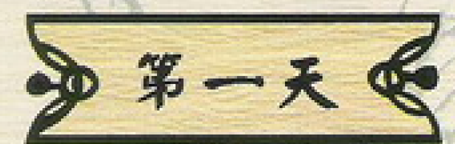
魔界召喚

SSI 新一代 RPG ，內容緊湊，玩過的都說好！當然，攻略本自是詳細萬分，完整的攻略步驟、地圖、……，該有的都有，絕對不會讓您失望！

英雄傳奇 III —— 戰火焚身錄完全攻略



／江建政



Kreesha's House：我與他們兩位交談之後，對我這次的旅途有很大的幫助。接下來，我從房子的左上方離開房間，向西進入了名聞塔那的西塔那市場。

Bazaar：我在市集中閒逛著，遇到很多商人在向我兜售物品，令我有目不暇給的感覺。但是，當我進入 North Bazaar 時，看到有人發生爭執，上前一看，卻發現原來有人遭小偷，身爲正義之士的我當然立刻拔刀相助。

註：往後文章中，若因角色不同有不同動作時，「F」代表戰士，「M」代表魔法師，「T」代表賊，「F／P」代表戰士和遊俠均有，「P」代表遊俠。

F／P：立刻追趕逃亡中的賊。

M：使用 Clam spell。

T：向賊投擲匕首。

當我追到 Middle Bazaar 時，衛士已捉住了盜賊，且爲了表彰我的見義勇爲，帶我到法庭議會去。

Hall of Judgement：聽完庭上的審判後，我被帶到 King's Chambers 去見 King Rajah，而 Rakeesh 也在場作陪。

見到國王時，我便先向他請個安“Greet”，且回答他的問題“Answer Rajah”，然後“Talk about Rakeesh”，知道國王認爲Rakeesh已老了，不中用了。如果你們有任何問題，現在可以去問國王。問完之後，向國王道別“Say Good-bye”離開王宮。

Apothecary：皇宮下方，Kreesha's House 旁就是藥房。進去之後，與老闆聊聊天，問他一些有關“Pill”“Healing”“Feather”“Honey bird”“Non-Violent”的問題，知道 Honey bird 的羽毛可以製藥，但羽毛卻得在非暴力的情形下取得。至於如何以「非暴力」的手段取得羽毛，那當然得去市場上問問別人了，再跟老闆談談“Plant”“Tree”“Dream”，跟他提旅行的事（Tell about Tulanar），他會高興得站起來。現在，可以先到市場，問問剛剛有關 bird 的事。

Bazaar：到西北處找 Money Changer 換錢，換好後，到旁邊的皮貨商處買 Waterskin，再往下找 Junk Dealers 買一盒 Tinderbox，走到蜂蜜商人處，我靈機一動，想到 Honey bird 可能會喜歡蜂蜜，便買了一些。再往下走，進入下一個畫面。

T：跟繩索商聊天，向他買繩子，你發覺他似乎有可能是同行，便向他“Make Thief Sign”，再向他問有關特技的事（Ask about acrobatics）然後要跟他“Buy Training”，完了之後進入物品清單，將 Rope 放在 grapnel 上。往下進入下個地方。

走到最上方的貓臉人前面，跟他打個招呼，知道他就是 Katta，將我身上一分 Note from Shema 交給他，再跟他談談家鄉的事（Tell about Shapir），這會稍解他的思鄉之苦。下方玩鼓人的後方有一個小碗，丟些錢進去。現在，你們可以到處逛逛，瀏覽一下西塔那市場的風光。

M：回到 Kreesha's House，問他“Magin”“Staff”“Ritual”

天黑之後，回到旅館，先看一下牆上的佈告，可以知道塔那的法律。就座後，點一份晚餐（Order Meal）吃飽後，就回到樓上我的房間去，結束忙碌的第一天

第二天

起床後，到樓下吃份早餐。用完餐後，想起我今後的旅途艱難，便到藥房去買一些藥品，以備不時之需，買了幾份 Healing 和 Cure 之後，我注意到一種很奇怪的藥 Dispel Potion。向老闆購買時，翻了半天都找不到。最後他跟我說，製造

Dispel Potion 需要 Peace Water 、the Gift From the Heart of the World 和 Venomous Vine Fruit。他希望我去找物品，然後他可替我調製藥品。

M：買幾份 Mana Pills。

出了藥局，我朝上走到皇宮門口，向右進入下一個畫面。此時，我已來到了塞克米特廟的門口了。

Temple of Sekhmet：走進去之後，警衛馬上出來，要我立刻離開。但是，我發覺神像好像在移動，而且在對我說話。他要求我去尋找 Gem of the Guardian。知道之後，我便離開塔那，開始我的野外冒險。

各位，在戶外時，記得時時存檔，因爲你不知道什麼時候會有危險發生。盡量避免讓致命的怪物接近你。

在 Tama map 上時，注意右下角的岩石處，那裏便是 Venomous Vine Room。

Venomous Vine Room：F／P 第一次進去時，我看到蝙蝠飛了一圈。離開後再進去，我看到一隻小蝙蝠被毒藤蔓纏住了，正義的我想進去救它時，不幸也遭到相同的命運。於是，我揮舞我的寶劍，把毒藤蔓嚇走了。我注意到小蝙蝠的飛行有點怪，大概是受傷了，因此，我走過去用 Healing 藥品治療它一下。離開後再回來，看到小蝙蝠的感謝心意，走過去把 glowing opal 拿起來。此時，我發現剛才跟毒藤蔓格鬥時，我已中毒了，趕緊使用 Cure 藥，將體內毒素消除一下。

M：使用“Fetch”法術，將其使用在中央最大的毒藤蔓上，你就可以得到你想要的東西。

T：使用「Rope and Grapnel」，把它用於中央的大毒藤蔓上，你也可以得到你所需要的 fruit

天快黑了，我回 Tanon 去補充體力，迎接明天的挑戰。

第三天

起床後，我立刻被送到 Hall of Judgement。國王給我一個任務，回答“Yes”答應之。到國王面前時，先問侯之，再“Talk abuot Honor”“Talk about Rakeesh”，向國王道別後，Rakeesh 便帶領我到辛巴尼村去了。



經過兩天的旅途之後，我們終於到了辛巴尼村外了。向看守人打過招呼之後，我們便進入了 Laibon's Hut。

Laibon's Hut：向 Laibon 請過安後，便可向他說明我這次的來意（Tell about Peace）。

到 Uhura's Hut，跟她談談，再回自己房間，閒聊一陣後，進入甜蜜的夢鄉了。

第六天

起床離開房間，向左進入 Spear Throwing Room。

F／P：拿起 Spear，瞄準後投擲，多練幾次以增加自己投擲的屬性。

T：用自己的匕首來投擲。

練練投擲技巧後，往右一直走到 Wrestling Bridge Room。

F／P：若要增加力量，可練吊單槓。將 Hand 放在左側繩索上，等自己走到橋中央時，再用 Hand 在橋上便可完成練習。這個運動可以增加敏捷屬性。多練幾次直到走橋的時候不會掉下來。

T：多練練平衡橋，增加敏捷屬性。

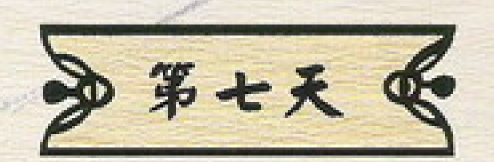
向左進入 Cage Room，跟 Yesufu 玩 Awari，玩法不好說明，多玩幾次就會明白規則了。玩完後跟 Yesufu 聊聊天，可以聽到一些好玩的事。

M：多玩幾次 Awari，因爲這個遊戲可增加智慧屬性。

做完上面的事後，若有時間，可以到大草原找 Honey Bird。

Honey Bird：蜜鳥是隨機遇見的。當遇見它時，跟著它一直走，一直到有蜜蜂的樹下。把蜂蜜倒在地上，離開。此時，你可在大草原上看到一個標誌。再進去之後，看到蜜鳥停在地上。走過去接近它時，它會飛走。然後，就可以拿到期待已久的羽毛了。

盡量在天黑前趕回辛巴尼村，運氣好的話，將會遇到一位 Storyteller，聽他說一些有意思的故事。若你沒有遇到或太晚回來，那就明晚請早了。



早上起床練練身體之後，到 Cage Room 去，



遇到 Storyteller，我向他問了一些問題，也聽他說了一些有趣的故事。離開辛巴尼村，進入 Simbini Map。

Simbini Map：你可以看到最下方處有一個小湖，那就是 Pool of Peace。在水池中使用 Waterskin，重覆兩次以裝滿兩袋的 Peace Water。我也在水池中喝了一些來恢復體力。

M：在這裏是使用偵測術的好地方。接下來進入物品清單中，把 Wrapped package 用在左手上，再進入清單中把 Hand 用在 Wrapping Paper 上。

離開 Pool of Peace 之後，可繼續在大草原上的旅行。

F／P：盡量找怪物練習自己的格鬥技巧。

M：在地圖上找一個空曠無人的地方，練習自己的法術。

T：在特殊行動選單中選擇潛行，增加自己的潛行技巧指數。

盡量在天黑前趕回辛巴尼村，若你昨晚沒遇到 Storyteller，試試看在今天遇到，並聽聽他的故事。不然，在天黑之前可到 Uhura's Hut，跟她問了一些問題後，就可以回去休息了。

第八天

起床後照例練練功。到 Laibon's Hut，跟他打個招呼，再向他問有關 Drum 和 Spear 的事，結束後向 Laibon 告別，離開辛巴尼，向右進入大叢林去冒險。

進入大叢林後，我見到了一株大樹，那是一個有趣的地方。

當你在大地圖上遇到黑暗時，選睡眠選單中的 Sleep until Morning，再回答 " Yes " 和 " Of coures "，然後用 Tinderbo 點燃營火，就可以有一個比較安全的宿營了。

注意：叢林中的怪物比大草原中的怪物強多了，小心地應付它們是生存的不二法則。若不幸遇到了飛行眼鏡蛇，千萬記得在戰鬥完了以後查看一下自己的狀況，若發現 Health 變成綠色，那就表示你已經中毒了，得趕快使用解毒劑，以免慘遭不測。

M：在遇到 Leopardman 時，記得用反彈術，將他的攻擊法術反射回他身上去。

經過一夜休息之後，明天我就要進入 Giant Tree 了。

第九天

M：進入大樹後，記得先將自己的法力點數用掉。

順著小徑往上爬，我看到了一座瀑布。瀑布右方有一個小山洞，那裏就是 Home of the Guardian 了。

Home of the Guardian：進去之後，我看到有一團光在閃爍著。不久，那團光便環繞住我，並發出一些聲音，說他就是大樹的監護人。向他打過招呼後，我回答了他的問題，告訴他我的來意，跟他問 Gift from the Heart 後，他說要有付出才會有所得，至於如何付出，他也會跟你說才對。再向他提起 Gem 的事，他也答應要給我一顆。注意！只有一顆，多拿的話別怪我沒警告你。

M：順便問他 Magic Wood 的消息。

出了洞穴之後，我另外注意到瀑布的左上方也有一個洞穴，不管，先進去再說。

Heart of the World：把裝滿 Peace Water 的 Waterskin 放在螺旋梯上，經過一陣美妙的音樂之後，Gift from the Heart of World 就可放進背包了。

時間差不多了，準備生火過夜吧！

第十天

大清早，出了叢林向右走，我看到一座大瀑布，但卻找不到一個地方可過去。逛著逛著，我發現了一隻猴子被關住了。有著慈悲心腸的我，當然把它立刻放掉了。

F：這附近是你賺取經驗點數最好的地方。但請記得隨時存檔，因爲…。撿一些石頭去丟遠距離的敵人，不但可傷害它，更可增加你的 throwing skill。

P：遊俠不可傷害東弗利卡大陸上的任何生物，但你也需要經驗點數啊！怎麼辦呢？建議你找 Demon Worms 的麻煩，因它們不屬於這個世界。也不要忘了石頭的用處喔！

M：在大叢林中找 Blue Orchid，發現之後，用心靈移動術去套。多練習自己的法術，但不要讓法力點數降得太低。

T：練習匕首投擲和潛行。

放掉猴子後，就回辛巴尼村了吧！

第十一天

這幾天，我打算苦練一番，以增加屬性。

F／P：當你再去 Wrestling Bridge 練功時，Uhura 會教你一些有趣的技巧。順便去練練投擲技巧，等你的火候到達一定水準之後，Uhura 會跟你比賽，接受她的挑戰，若你能打敗她，就可以重出江湖了。

M：跟 Yesufu 玩 Awari，告訴他友誼的事。然後到寧靜之池。當天黑了之後，且月光映照在湖面上時，將 Blue Orchid 放到池裏，它會出現變化。休息一夜，再到大樹中的 Heart of the World。把 Glowing Blue Orchid 放在螺旋梯上，你就可以得到 Magic Wood。拿到後，就可以回家練功了。

T：到 Cage Room 去，跟 Yesufu 聊天並問一些問題。晚上你可以得到更進一步的消息。

在辛巴尼村多練幾天，把屬性盡量提高。

第十四天

經過這期間的休養生息，我覺得有種脫胎換骨的感覺。回到塔那，把我一路上冒險所得而來的 Feather、the Peace Water、the Gift from the Heart of the World 和 Venomous Vine Fruit 交給 Apothecary。為了感謝我的辛勞，他送了我幾分 Healing Potions，並告訴我改天就可以替我做好 Dispel Potions。

回到久違的西塔那市場，跟每個人聊聊天，看看有何謠言（rumors）。逛完整個市集要回去時，我遇到了 thief Harami，他約我晚上跟他見面，我同意了"Agree to Meet"。買一些食物，以備路上不時之需。

M：去拜訪 Kreesha 以獲得召喚魔杖術。

T：多買一些投擲匕首，再買一些油和肉。

晚上回 Welcome Inn 去吃晚餐，Welcome Inn 告訴我有關 Survivor 的事，在我吃完飯後，Survivor 走進來並坐在我旁邊，跟他聊了一些問題，我到市集去赴 Harami 的約。給他一些吃的並問了他一些問題之後，我就回去休息了。

T：對 Harami"Make Thief Sign"。

第十五天

去買 Dispel Potions 後，回到辛巴尼村去。

第十六天

F／P／M：到 Cage Room 去問 Yesufu 一些問題，再到 Laibon's hut 跟他聊聊，但不要問 Drum 的事。其他的時間，請自行運用。

T：盡量練功，直到晚上時，去看看 Laibon's hut，看到 crack 時，在 crack 上使用 Dagger，你會發現洞口已夠你進去了。進入後，潛行到 Drum 旁，拿走 Drum，回自己的屋子去休息。（若潛行時被 Laibon 發現，表示練功仍不夠，應再多練習一番。）

第十七天

到 Cage Room 去和 Uhura 談天，知道了有關囚犯的事。在囚犯身上用 Dispel Potions，可以讓她顯形。再跟 Uhura 問 Bride Price。

F／P：再苦練一番，直到確認有實力可應付將來的需要為止。

去 Laibon's Hut，跟他打過招呼之後，我向他請教有關 Bride Price 的事。

F／P：如果你有 Dinosaur Horn，那就把它交給 Laibon，然後你就可以參加 Initation Contest。如果你沒有，你可以到大草原去找。當你遇到恐龍且打敗它後，你就可以得到你要的東西。把它拿去給 Lailam，就可回去儲備體力了。

第十八天

今天是極為重要的一天，能否成功是我今後能否繼續冒險的關鍵。在一陣的講話之後，我和 Yesufu 同時上路，開始今天的比賽。

F／P：當你來到大樹旁時，Yesufu 先射環。輪到你時，先拿起樹旁的 Vine，把它用在 Spear 上，你就有很大的機會贏得這個項目。

來到棘荆叢時，主考官告訴我們誰先拿到中央的環，誰就勝利。當 Yesufu 呆呆的在那邊挖時，我推動左下方的 log，很快地也贏得這個項目了。

繼續跑下去，Yesufu 竟被困住了。幫他爬起來，Yesufu 在感動之餘，願意跟我一起跑回辛巴尼村。

回到辛巴尼村後，我又跟 Yesufu 比了投擲和平衡。經過一天的勞累之後，我終於打敗了 Yesufu。Laibon 答應要給我任何我想要的東西，我向他謝過之後，向他要求 Magic Drum 。（若你無法在競賽中打敗 Yesufu，只要你夠仁慈，你依然可以得到 Drum。）

當一切事情解決之後，我決定到西塔那市場購買 Laibon 所要求的禮物。

第二十天

到西塔那市場，跟 Leather Merchant 買 Zebra Skin ，跟 Cloth Merchant 買 Fine Robe ，再向 Weapon Seller 買 Fine Spear 。我又想起必須買幾個禮物給我的未婚妻。先去找 Katta 買 Leopard carving，再買一些 Beads 和 Fine Dagger 。購物完之後，我跟市場裡的商人們閒聊，聽聽看最近有沒有什麼新的消息。

到 Temple of Sekhmet ，我喝下藥後即陷入昏迷中。迷迷糊糊中，我被問了一些問題。(你可以隨便回答，只要答案合理就好了，這些回答對你結束遊戲時，會有很大的幫助。)

第二十一天

清早用過餐後，我立即上路趕回辛巴尼村。找 Laibon 要給他 Bride Price 時，他竟然不接受，我只得快快而回，到處練功渡過這失意的一天。

第二十二天

不死心的我，再度去拜訪 Laibon ，這一次，我跟他提起 Marriage 的事，他終於被我的誠心感動，答應了我的要求。出了 Laibon's Hut 之後，我立刻去看我的未婚妻，把我的禮物送給她。爲了她的幸福，今天我練功特別努力。

第二十三天

今天，我再去拜訪我的未婚妻，把她從籠子中放掉，但她竟然給我溜掉了，@#%！沒辦法，我只得再去把她找回來。

當我進入叢林搜索時，我突然覺得好像有人在盯著我。我大喝一聲“ Call out ”， Johari 一我的未婚妻終於出來了。

F／P／T：把 Magic Drum 拿給 Johari 看，她就會帶你到 Leopardman Village 去了。

M：在你遇見 Johari 之後，到 Giant Tree 去練習法術，在 Heart of the World 睡一夜。第二天，看能否再找到 Johari。跟她問安後再向她請教 Magic ，她會教你新的法術。回到 Heart of the World ，花一天的時間來練習新的魔法。隔天，再去找 Johari ，跟她談論 peace ，她就會帶你到 Leopardman Village 。

Leopardman Village：跟她談談天，直到黑夜降臨。

T：Johari 會帶你去試著偷取 Spear of Death ，把 Rope and Grapnel 放在 Hut 旁的臺上，然後從背包裏拿出肉，把它放在 Leopard 上。進到裏面，先存檔，再選擇潛行去把籠子裏面的猴子放掉。帶它出來並小心別被 Leopardman Leader 看到。到 Spear of Death 處且拿走它。小心地出來與 Johari 會合。

Center of the Leopardman Vilage：

F／P：先向他們打一聲招呼，且告訴他們自己的來意（ Tell about Peace ），在你將 Magic Drum 交給 Leopardman Leader 之後，問他有關 Spear 的事，他將會把 Spear of Death 交給你，並送你回辛巴尼村。

M：問過好之後，向他們提魔法的事（ Tell about Magic ），巫師會出現並要求跟你挑戰。怕什麼？要比就比吧（ Acept Challenge ）！到達且開始比賽後，先使用反彈術（ Reversal ），再用召喚魔杖（ Summon staff ）。當對方的火球反彈回他身上時，他會使出火焰牆（ Wall of Flame ）。用鎮定術回應他。使用開啓術。當巫師把黑暗圍繞著你時，立刻發出戲法光球（ Juggling Lights ）。在巫師變出蛇時，對其發射眩惑術（ Dazzle ）。接下來巫師會在你腳下變出一個大洞，趕緊用飄浮術（ Levitate ）以免掉下去。當巫師變成惡鬼時，馬上對他使用 Dispel Potions 。結束後你會被送回 center of the Leopardman Village ，重新向他們打個招呼並告訴他們來意（ Tell about Peace ），不久你就會被送回辛巴尼村了。

T：跟他們打過招呼並說明來意（ Tell about Peace ）之後，你就會被送回辛巴尼村了。

在辛巴尼村時，我就把 Spear of Death 交給

Simbani 了。

F：如果你符合條件的話，你將會被送到 Kreesha's House，並成爲遊俠。

M：你會再度被送回 Leopardmon Village 並把 Drum 交還給他們。

一切都結束後，我被送到 Hall of Judgement 的和平會議（Peace Conference）上。

和平會議不久之後，我便出發尋找 Lost City。到達大瀑布區之後，我遇到了 Manu the Monkey。他試著帶我去他的村莊，而我同意了。抵達後，我爲了要如何進他們村莊而大傷腦筋。

F／P：跟 Manu 問“Help”、“Ropes”、“Vines”和“Swingline”，再跟 Manu 說“Tell about Swingline”就可進去了。

M：使用飄浮術進入村莊。

T：將繩鉤投到樹頂，爬上去。

到了 Monkey Village，問 Manu 有關“Demons”、“Watefall”、“Monkey Pass”和“Bad City”，問完之後，跟他說“Tell about Lost City”、“Convince Manu”，如果帶你去，再“Pursuade Manu”，再不行的話，“Argue with Manu”，最後“Beg Manu”，你就會成功了。

Waterfall Crossing：跟著 Manu 走，不久就會到達瀑布了。

F／P：拿取左側的藤，說“Tell Vine Rope”，Manu 會幫你拉一條繩橋，你就可以過河了。

M：拿左側的藤，將它放在自己身上。施展漂浮術，再向 Manu“Tell about Rope”，“Tell about Cooperation”，“Manu”就會助你一臂之力，幫你過河。

T：使用你的繩鉤，學習印第安那・瓊斯博士的精神，盪到對岸去。

當你遇到 Demon Worn 時，若有把握則消滅之，不然就趕快「溜」吧！

猴子們帶我到 Lost City 城外時，牠們便不願意再進了。我向他問了 secret door 和 eye 的事之後，便獨自踏上最後的決戰了。

Lost City：抵達後第一件事，就是找出進去的門。

F／P：仔細觀察門，看到浮雕的眼睛是空洞，把背包中的 Opal 拿出來放在浮雕的眼洞裏，就可將門開啓了。

M：看看 statue of the Jackal，對雕像的眼睛用心靈移動術捉過來，再把眼睛放在門上的浮雕的眼洞裏，門就可以打開了。

T：爬到 Statue of the Jackal 上，「借用」它的眼睛，把它放在門上的浮雕的眼洞裏，就可以進去了。

Secret Entrance：在密室中，想辦法先找出出路。

F／P：你必須打敗 Demon Guard。

M：對 Demon Guard 使用鎖定術，再對門施展開啓術。

T：潛行到門邊，把油倒在門的鉸鏈上，再使用你的獨門工具開鎖，就可以進去了。

進入後，我看到了 Reeshaka，當他變成惡鬼時，趕快給他一些 Dispel Potions。

走進 Mirror Room 後，你會看到敵我大車拚，盡你的力量去攻擊那隻很像你的惡鬼，盡量，盡量…。

結束戰鬥後，到達 Demon on the Tower，記得要存檔。

F：消滅 gargoyle，當你擊敗它後，把它推倒成一座可供你過去的支撐物。在你被法術打到時，把 Spear of Death 投向惡鬼巫師，再拿 Magic Shield 放到 Orb 上。

P：同戰士一樣，擊敗 gargoyle。但在你被法術打到後，把 Magic Sward 投向惡鬼法師，把魔盾放在 Orb 上。

M：施展反彈術，再用召喚魔杖。當惡鬼法師拿到魔杖時，立刻用引發術。然後對 Orb 施用力球（Force Bolt）。

T：把繩鉤投到對最近的柱子上，爬到頂端上去。若惡鬼巫師對柱子施法，就把繩鉤投到左側的柱子上。若繩子著火，就趕緊用翻斛斗的技巧跳過火焰再落在柱子上。現在，把鉤子投向巫師。然後，記得把 Spear of Death 還給 Simbani。

經過多天的奮鬥之後，你終於達成任務，促使和平到來。英勇的冒險者，你是否有種意猶未盡的感覺呢？相信你一定會有的。所以，讓我們來期待，英雄傳奇VI的到來，那個時候 也就是我們再度重逢的日子。後會有期了！

註：如果你扮演新創造的角色的話，在分 配屬性點數時，如何善用你額外的50點，對你的 未來冒險會有不少的影響。在此給各位一些分配點數的建議：



戰士（Fighters）

力量（Strength）	增加15點
敏捷（Agility）	增加15點
活力（Vitality）	增加10點
武器使用（Weapon Use）	增加10點

賊（Thief）

力量（Strenght）	增加10點
敏捷（Agility）	增加10點
活力（Vitality）	增加10點
運氣（Luck）	增加10點
投擲（Throwing）	增加10點

魔法師（Magic User）

敏捷（Agility）	增加15點
智慧（Intelligence）	增加10點
活力（Vitality）	增加15點
魔法（Magic）	增加10點

※注意：如果你想讓你扮演的魔法師成爲遊俠，建議你分配一些投擲的點數給他。



得分表

只有遊俠才有的分數

分數	事件
2	Gain Flaming Sword skill
2	Gain Healing skill
2	Gain Sense Danger skill
2	Gain Honor Shield skill
2	Talk to Rajah without offending him
2	Defend Rakeesh
5	Pledge your honor for peace
5	Win wrestling contest
8	Help Yesufu
5	Win ring Contest
5	Win thorn contest
3	Create bridge from vines
7	Defeat demon guard
3	Defeat gargoyle

只有戰士才有的分數

分數	事件
50	Become a Paladin
2	Defeat Apeman
2	Defeat Leopardman
2	Defeat Flying Cobra
2	Defeat Crocodile Man
2	Defeat Giant Ant
2	Defeat Dinosaur
2	Defeat generic Demon Worm
3	Defeat Endgame Demon Worm
5	Get rope bridge in Monkey Village

只有魔法師才有的分數

	事件
7	Stop thief with magic
4	Try to stop thief with magic
4	Learn Juggling Lights spell
10	Create magic staff at Kreesha's house
6	Create glowing blue orohid
10	Win shaman duel
4	Summon staff in Shaman duel
4	Cast Calm on flames in Shaman duel
4	Cast Juggling Lights in Shaman duel
4	Cast Reversal in Shaman duel
4	Get rid of snake in Shaman duel
4	Cast open、Dazzle、or Force Bolt to open cage in Shaman duel
4	Levitate out of hole in Shaman duel
8	Dispel possessed Shaman's demon
5	Kill possessed Shaman
3	Get blue orchid
4	Learn Lightning Ball spell
5	Get opal eye of Anubis
6	Cast Calm on demon guard
4	Cast Open on door
5	Get opal eye of Aubis
5	Sneak past demon guard
5	Use oil on door in Lost City

任何角色均有的分數

分數	事　　　件
3	Leave Tarna for the first time
3	Reach Simbani Map
3	Reach jungle
8	Reach Waterfall Map
4	Change Money
8	Chase Thief (Harami) to next scene
2	Buy zebra Skins
3	Buy Waterskin
2	Buy fine spear
2	Buy fine robe
3	Give Coins to Drummer
2	Tell Kreesha about Leopard Woman
3	Give Honey bird's feather to Salim
3	Give venomous vine berries to Salim
3	Give Peace Water to Salim
3	Give Heart gift to Salim
6	Get Dispel Potions from Salin
10	Tell Salim about Julanar
3	Read Welcome Inn's board
2	Buy honey
3	Buy tinderbox
2	Buy fine Dagger
4	Agree to meet Harimi
8	Tell Harimi about Rakeesh
2	Buy beads
2	Get leopard carving
3	Tell katta about Shapeir
5	Give note to katta
7	Ask survivor about Peace mission
20	Attend peace conference
10	Bring Gem of the Guardian to Temple
10	Get Prophecy
5	Select decision in Temple
8	Get venomous vine fruit
3	Get peace water
8	Get Honey bird feather
20	Return Spear of Death to Laibon
2	Ask Uhura about spear
2	Ask Uhura about wooing Johari
2	Ask Laibon about Drum
2	Ask Laibon about spear
3	Give fine spear to Laibon
3	Give fine robe to Laibon
3	Give zebra skins to Laibon
15	Use Dispel Potions on Johari
3	Give Wood carving to Johari
3	Give beads to Johari
3	Give fine Dagger to Johari

分數	事　　　件
3	Play Awari with Yesufu
3	Tell Yesufu about friendship
3	Get Kissed by Johari
20	Give drum to chief
3	Reach Mirrors of Darkness
10	Defeat demon
20	Get rid of Gate Orb
-5	Get Kicked out of Laibon's hut
8	Free Manu from trap
3	follow Manu to monkey village
3	Greet Johari first time
8	Show drum to Johari
3	Get Manu to take you to Lost city
10	Cross Waterfall
5	Get Gem of guardian
5	Get heart gift
8	Use opal
3	Past demon guards
10	Use dispel potions on Reesha
25	Win the game

只有遊俠和戰士才有的分數

分數	事　　　件
5	Knock over fruit
3	Tell about initation
8	Save Meerbat
3	Get Dinosaur horn
5	Lose initation contest honorable
10	Win initation contest
3	Give dinosaur horn
3	Practice spear throwing with Uhura
5	Win spear contest
3	Practice wrestling with Uhura

只有賊才有的分數

分數	事　　　件
5	Stop thief with dagger or fruit
5	Buyoil
5	Buy black bird
8	Buy rope
8	Make Thief Sign to Harimi
8	Break into Laibon's hut
8	Steal drum
5	Use grapnel/rope
5	Feed monkey
5	Release monkey
10	Get spear





搖桿種類 / 特性	GAME TOOL (QF-301)	J搖桿卡	一般PC用搖桿
適用機種	IBM相容PC及任天堂相容之電視遊樂器	IBM相容PC	IBM相容PC
訊號處理	數位式	數位式	類比式
驅動配備	不需任何驅動配備	需搖桿卡及驅動程式	需遊戲介面卡
介面卡之需求	不需任何介面卡	需要	需要
安裝方式	簡易	繁複	繁複
遊戲軟體相容性	100%	99%	不一定(端視軟體是否支援搖桿)
鍵盤模擬功能	有	有	無



MAXIS
CONSTRUCTION SET
A-TRAIN
狂飆築夢大計
鐵路A計劃
鐵路A計劃開天闢地篇再現驚人魅力
擁有鐵路A計劃，再加上開天闢地篇，就更加得心應手暢行無阻，無須日積月累地單靠程式設定未發展大型建築物以外的建設。
開天闢地篇
遊戲特點：
★須搭配鐵路A計劃共同使用。
★可以全面操控平面造景，沒有任何財政的束縛。
★可以自行移山、造海、河流、湖泊、島嶼……。
★可以修正已存檔於鐵路A計劃的地圖。
★可以增設無限的鐵軌及多達27列火車運行。
★事前測試火車運行與設置是否恰當。
★從累積的不動產中，使用財政工具增減資金。
Artdink and Maxis. All rights reserved.
and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Recording Co., Ltd.
a registered trademark of International Business, Inc.
Maxis公司與日本Artdink公司正式授權，在中華民國與香港製作發行，享有著作權，請勿任意拷貝。
電腦休閒世界



本刊第 46 期因作業疏忽，於軟體世界傳播站篇幅中，誤將**軟體世界**服務專線錯刊，雖已於第 47 、 48 期更正，截至發稿仍有不少讀者撥錯號碼，造成該電話之使用住戶諸多困擾，本刊在此除對該住戶致上萬分歉意外，並再呼籲各方讀者，勿再錯撥電話號碼，以免再度造成不必要之困擾。

軟體世界服務專線:

(07)384-1505

(07)384-1505

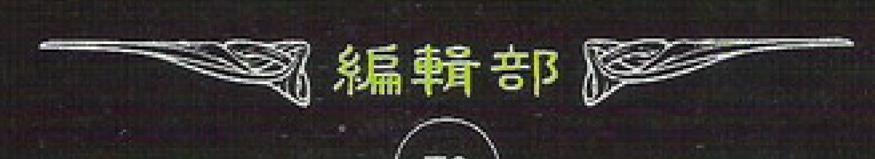
緊急聲明啓事－－關閉此專欄

軟體世界雜誌自 34 期尋字拼盤以來，開播閒閒傷腦筋的益智類型專欄，截至第 48 期偷工減料誰知道爲止，一眨眼，已經過了一年多。如今，閒閒傷腦筋這個讓許多讀者傷透腦筋的專欄，終於可以卸下重任。編輯部在此再度感謝各位讀者一年來對此專欄的厚愛與支持。

從平面到模擬立體，從尋字到找尋路線，從一般休閒到發佈重要消息，閒閒傷腦筋的主題一直圍繞在與各位讀者息息相關的休閒軟體上，從主題的擬定、設計，到除錯、測試，在各位讀者傷透腦筋之前，設計者早已經被自己設計的閒閒傷腦筋整得口吐白沫、胡說八道了。

由於本專欄作者初陽兄（筆名赤腳族）庶務繁雜、分神乏術、再加上〃牛體欠安〃，編輯部體恤其視茫茫、髮蒼蒼且齒牙動搖之現況，爲免其〃牛體〃繼續〃惡化〃，一致同意關閉〃閒閒傷腦筋〃及其另作（筆名牛伯仔）〃王同學傳奇〃兩專欄。

此後，這兩個專欄將在軟體世界雜誌中成爲絕響，值得慶幸的是各位讀者終於可以擺脫每月一次的傷腦惡夢，而王同學則更可高枕無憂免於受徵信社的追蹤，而他的槌子事件也不用擔心老是曝光……只不過，偶而我們還是忍不住地想著房東太太到底回來沒…‥?王同學是不是又和房東的三個女兒發生什麼不尋常的……糗事？而滿懷〃忠狗護主〃崇高理想的流浪狗又會如何….？也許……從此以後，王同學就過著幸福快樂的日子也說不定……。



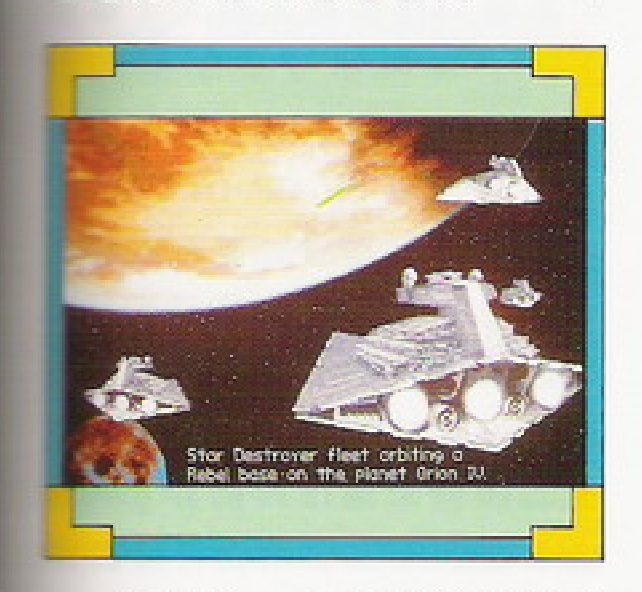
劃破黑暗的鐵翼



/Y・M・J・



漆黑的宇宙中，有五個物體正在悄無聲息的移動著，它們那令人望而生懼的巨大外形在星空中投下了惡魔般的黑影。這是銀河帝國（GALAXY EMPIRE）的一支星際驅逐艦（STAR DESTORYER）巡邏隊，正在進行例行的巡邏任務。

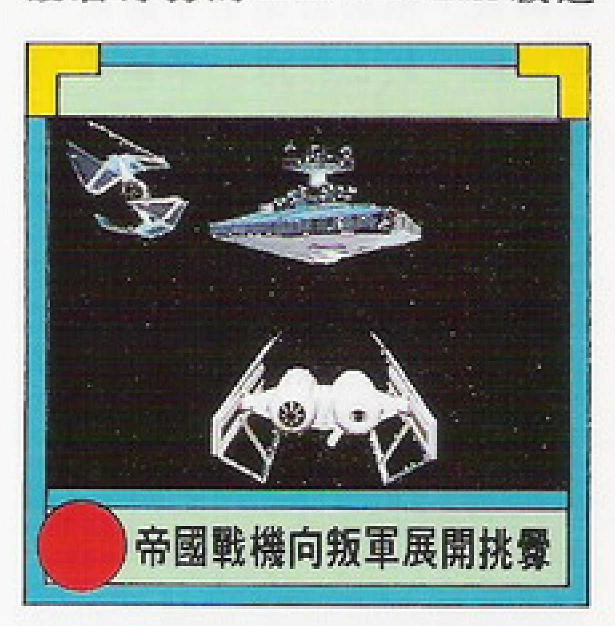


忽然間，三架編隊的泰式攔截機（TIE INTERCEPTER）打破了沉寂，從一艘星際驅逐艦的升降口呼嘯而出，飛向星空的彼方。數分鐘後，一名帝國軍官走向正在凝視著觀景窗的艦隊司令官，開口道：「長官，我們的泰式攔截機發現有一支叛軍（REBEL ALLIANCE）艦隊正在進入行星TURKANA的軌道。」

「好極了，準備攻擊！」司令官臉上冷酷的表情絲毫未變，他頭也不回的下令道：「將艦隊移動到射程之內，發射所有的泰式戰機中隊！」

「馬上照辦，長官！」那名軍官彷彿早已知道司令官的決定爲何，隨即前去執行這項命令……

一群群的泰式攔截機迅速的從星際驅逐艦飛出，像惡狼般撲向毫無保護的叛軍艦隊。護盾薄弱的Mon Calamari級巡



帝國戰機向叛軍展開挑釁

洋艦很快就顯出了頹勢，在滿天砲火的閃光中，旗艦獨立號（INDEPENDENCE）號巡洋艦上的叛軍艦隊司令官迅即下令：「我們正遭到帝國星際驅逐艦攻擊，開始迴避性航行，發射X-WING戰機！」

三架X-WING戰機在升降口裝上導航用的R2機械人單位後，立刻起飛迎敵。隊長機指示麾下僚機：「待在母艦附近，尋找帝國的戰鬥機！」其實他們並不需費心尋敵，因爲有一支新的殺手隊伍——兩架泰式攔截機和一架要結束他們母艦的泰式轟炸機（TIE BOMBER）正從星際驅逐艦編隊向他們飛來。

X-WING迅速展開行動。在一陣激烈的正面對射之後，泰式轟炸機被X-WING強大的雷射火網當場擊毀，剩下的泰式攔截機散了開來。有架X-WING盯上其中一架，卻被對方甩開

了。

「我咬不住它！」那架X-WING的駕駛員叫道。

「讓我來！」另一個飛行員喊著，隨即擊毀了那架泰式攔截機。

「打得漂亮，紅色二號！」隊長一面讚許的回答，人卻也沒閒著，在一個180度的大回轉後，他終於追上了最後一架敵機，將它打成一朵耀眼的火花。

三架X-WING交錯而過，劃出勝利的V字，輝映著那個代表希望與光輝的名字……

它，就是X-WING。

新的傳說

想當年星際大戰剛上映的時候，不但喬治・盧卡斯一舉成名，也在當時的年輕人之間掀起了一陣星戰熱潮，那時還「幼小」的筆者就是「受害者」之一。每每想起天行者路克駕駛著X-WING翱翔在星空之中，痛宰邪惡帝國的泰式戰機，那股帥勁眞是令人熱血沸騰，恨不得立刻跳入銀幕之中，一償決戰宇宙的心願（眞是個幼稚的時代）。隨著年歲漸長，這個心願也淡了，但對星際大戰的愛好卻未曾減少，光是X-WING的模型就買過好幾台。相信和筆者年齡相近的玩家們中，患有此症的也不在少數吧！

如今，隨著模擬遊戲技術的進步，昔日的夢想竟然成眞。LUCAS ARTS終於將這段科幻電影史上最令人神往的傳說搬上了電腦銀幕，如今你我也可以加入叛軍聯盟旗下，用自己的手爲這部壯烈的戰史添上新的一頁，長久以來一直癡癡等待的同好們，可以和筆者一起流下感動的眼淚……

廢話說得夠多了，筆者有幸早了幾日拿到X-WING，在不眠不休的拚了幾日之後，實在有太多的話要說，就讓筆者爲各位介紹一下這個超級模擬大作吧！

這是X-WING!

在看過開頭的精采畫面之後，相信每個人都會感受到LUCAS ARTS對這個遊戲所投注的心力和企圖心。事實上，在後面還有不少過關之後的場面，絕對會令你讚嘆不已！如果你同時擁有ROLAND MT/CM-32和聲霸卡的話，可在安裝時選擇兩者一起使用的最高設定，不但可隨時聽到熟悉的星際大戰旋律，還可在大廳或其他場合聽到各種有趣的語音和電子音效，尤其是黑武士達斯・維德的沉重呼吸聲和機器人R2可愛的嘰咕聲，值得一聽！



一開始時你會發現自己身在叛軍旗艦獨立號的登錄處，只要在此記下姓名即可進入飛行練習生之列。你可以在此觀看各人的飛行日誌（LOG）、所獲頒的各種徽章和官階。飛行日誌中記載飛行員的各項經歷，包含訓練項目的成績、執行各實戰任務的得分、擊毀目標統計以及雷射和導向武器歷的總命中率。你可以像在納粹飛行秘史（往後簡稱SWOTL）時般的在此登錄大批人手以培養精銳的高分飛行員群，在日後的大會戰中會派得上用場的。

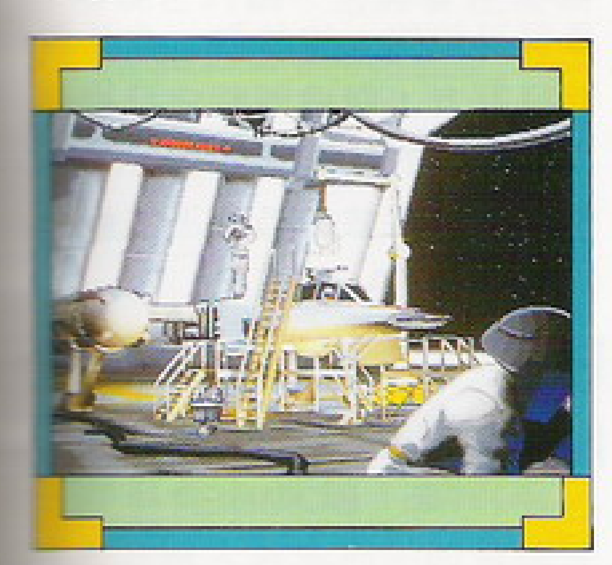
選擇一名飛行員後，便可進入獨立號的大廳，各選項以不同位置的門代表，只要將游標移到門上，門就會打開代表你已選擇，此時按下滑鼠鈕或 ENTER 鍵即可進入，算是一種彆別出心裁的設計。大廳中的設施包含了可查閱各兵器資料的科技室（TECH ROOM），供觀看任務記錄的放影室（VIDEO ROOM）等。作爲一個生手飛行員，你可以先到訓練場（PROVING GROUND）去接受完整的訓練課程，或是進入



史任務（HISTORICAL COMBAT）嘗試一下不會出人命的戰鬥訓練，當然囉，若你和筆者一樣藝高人膽大（事實上，是懶得接受無聊的訓練），也可以直接進入各個戰役（TOD，TOUR OF DUTY的縮寫），執行要命的實戰任務。

在X-WING中，戰役的進行和銀河飛將一樣，是以一場場預先設計好的，具有劇情連貫性的任務來進行，而非SWOTL般以戰略地圖和作戰目標貫穿全場，喜愛SWOTL進行方式的玩家或許會覺得有些遺憾，但看在由LUCAS ART的編劇們所

精心設計的任務劇情爲依據，X-WING 的戰役還是很有看頭的。



X-WING 中的戰役共有三個，始於初期叛軍且戰且逃的掙扎時期（不要懷疑，到時候你就會體會到什麼叫作「掙扎」），終於死星的毀滅。這些戰役共有：

TOD1 新盟友
THE NEW ALLY

帝國爲了徹底消滅瓦解叛軍，發動了新的大規模作戰「擊懼行動」（OPERATION STRIKE FEAR），並攻佔了叛軍的大本營之一 TURKANA 星，逼得叛軍艦隊狼狽撤離。叛軍爲了鞏固力量，意圖拉攏 Sullust 人加入反帝國陣營，並試圖瓦解「擊懼行動」的攻勢，於是……

TOD2 大搜索
THE GREAT SEARCH

面對帝國史無前例的大型攻勢而能予以擊退，叛軍在興奮之餘，卻又發現了新的威脅——帝國正在開發秘密武器的消息已經傳到了叛軍最高指揮部耳中，據說這件新兵器的威力可以一舉毀滅整個叛軍聯盟。爲了查明這個新威脅的存在與否以及主體爲何，最高指揮部採取了所有可行的手段，然而……

TOD3 形成中的風暴
THR GARTHERING STORM

藉由逃出的莉亞公主所帶出的技術資料，終於證實了「死星」（DEATH STAR）計劃的存在，叛軍最高指揮部覺悟到自身的命運，決定一改初時一昧退避的政策，正面對帝國挑戰。他們必須阻止這個最終武器的完成，或是將它毀滅，否則一切就……

這三個戰役雖然在劇情上是首尾相接的，但遊戲並未規定你非得從那一個開始不可，你可以在任何時候進入或離開任一個戰役，遊戲會分別記錄該飛行員在每個戰役中的進度，當你進入一個未完成的戰役時，會從上次的進度繼續下去，已完成的任務則會出現在歷史任務中供你回味之用。

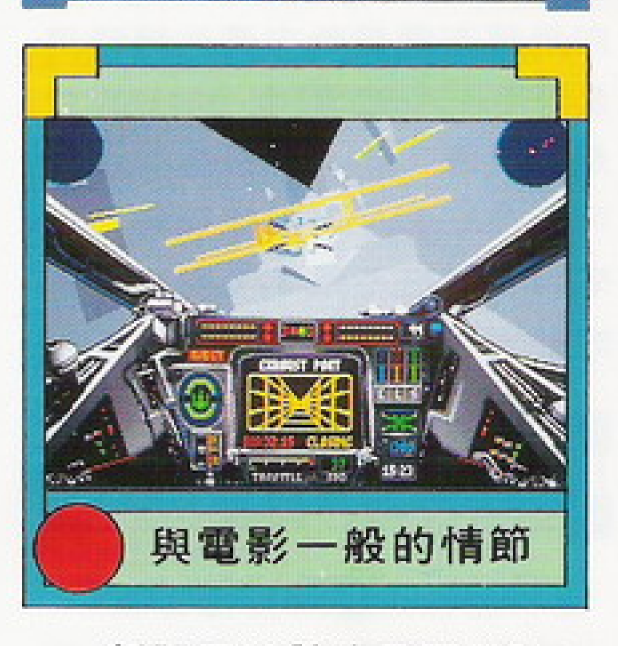
當然了，在激烈的戰鬥中，免不了會有不幸陣亡的時候，別緊張！在登錄處使用 REVIVE 的指令便可復活，已得的勳章和官階不變，但積分會歸零。雖然如此，也總比再去拚一次那些令人咬牙切齒的任務要好，而且積分好賺得很，不信？等到時候一個任務失敗了十幾次時，你就會相信了！


榮獲晉升

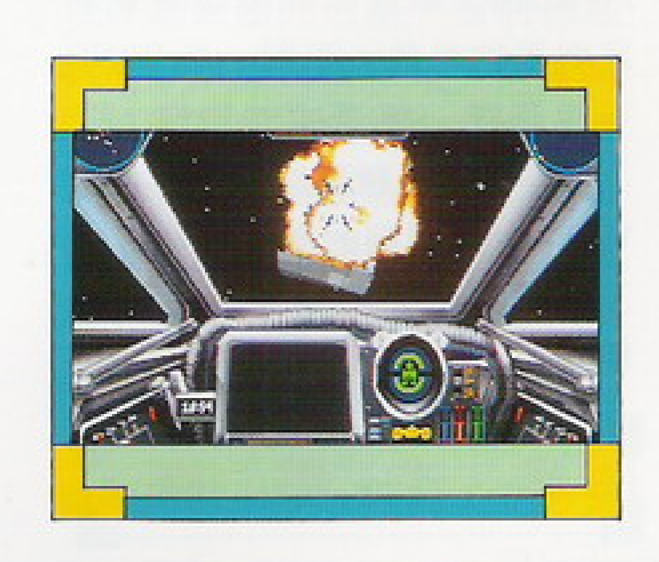
叛軍 VS 帝國軍

終於要談到令人興奮的戰鬥了！在這之前，先來談談遊戲中的主角——叛軍和帝國軍吧！在 X-WING 中共有將近 20 種機艦，除了雙方皆使用的運兵突擊艇、交通太空梭和運輸艦外，各自使用的軍機共有六種，茲一一簡介如下：

X-WING


與電影一般的情節

叛軍用以對抗帝國艦隊的主力，可說是本遊戲中最強最優秀的戰鬥機。X-WING 裝有四座雷射加農砲，可單發、一次發射兩門或是齊射，四管齊發時威力之強，可一次幹掉一架泰式戰機。X-WING 的護盾相當耐打，運動性也不錯，極速可達 150，還掛載 6 顆威力強大的質子魚雷，是架各方面都沒什麼缺點的戰鬥機，等你熟悉



操作之後，足可「屠殺」任何帝國的戰機而有餘。

A-WING

叛軍繼 X-WING 之後開發的輕型戰鬥機，以高機動力爲訴求，運動性能極佳，極速可達 170 之譜，爲本遊戲中最高者，原本被設計用於高速攔截和深入敵境偵查，兩門雷射加農砲還可發揮不錯的火力，12 枚導向飛彈在攔截敵方轟炸機時更是管用。A-WING 唯一的缺點就是護盾薄了些，和敵方對撞時可能會吃虧，但就輕型戰鬥機來說已經很不錯了（看看帝國的泰式戰機吧！）。

Y-WING

叛軍唯一的轟炸機機種，由於是大型機之故，運動性極差，速度也慢，極速只有 100，護盾也不怎麼厚。雖然掛載 8 枚質子魚雷，但是 Y-WING 的兩門雷射砲威力遠不如 X-WING 和 A-WING 上裝的雷射加農砲，是一種極不適於空戰的機種。Y-WING 的價值主要是在於它所裝設的量子光束砲（ION BEAM CANNON），能使目標的引擎癱瘓而失去行動能力 (DISABLE)，在捕捉敵方機艦時扮演著舉足輕重的角色，否則，Y-WING 可說是種一無是處的戰機。

以上這三種戰機，是你在 X-WING 中能開到的所有機種。接下來讓我們來看看帝國軍的戰機：

泰式戰機

[TIE FIGHTER]

這種外型酷似英文字母「H」的帝國輕型戰機，是少數知名度能與 X-WING 相提並論的機種之一，也是你日後最常遭遇的敵手。泰式戰機裝有兩門雷射砲，未裝載其他導向性武器，運動性能還不錯，可說是相當的靈活，新手要習慣如何對付這種蒼蠅般的飛機並有效的命中，可能要花上一些時間。泰式戰機的極速不高，連 X-WING 都追不上，而防護力單薄得可憐是其致命傷。泰式戰機通常只能挨上兩發雷射——第一發機體損壞，再挨第二發就炸了，在運氣好時用齊射還可一擊摧毀（別懷疑，就像電影上演的一樣）。在大多時候泰式戰機通常是負責對付你和其他戰機，但是由於太不耐打，即使數量再多，只要你懂得要訣，它們最多也不過能拖住你一些時間而已。

泰式攔截機

[TIE INTERCEPTER]



帝國軍的中隊長級戰鬥機，比泰式戰機要大些，極速約 120 左右，在翼端裝有四門雷射砲，火力和 X-WING 相當，也因此泰式攔截機成了小型艦隻和太空梭等無自衛能力機種的殺手。泰式攔截機在速度、火力和防護力上均優於泰式戰機，但卻因此犧牲了性命攸關的運動能力，在遇上 X-WING 和 A-WING 時，往往淪爲被獵殺的目標。不過泰式攔截機的速度和火力在執行攻擊任務時仍是很可怕的，往往你一失手沒幹掉對方，回過頭時它已將你負責保護的機艦「解決」了，所以泰式攔截機仍是不可輕忽的對手。

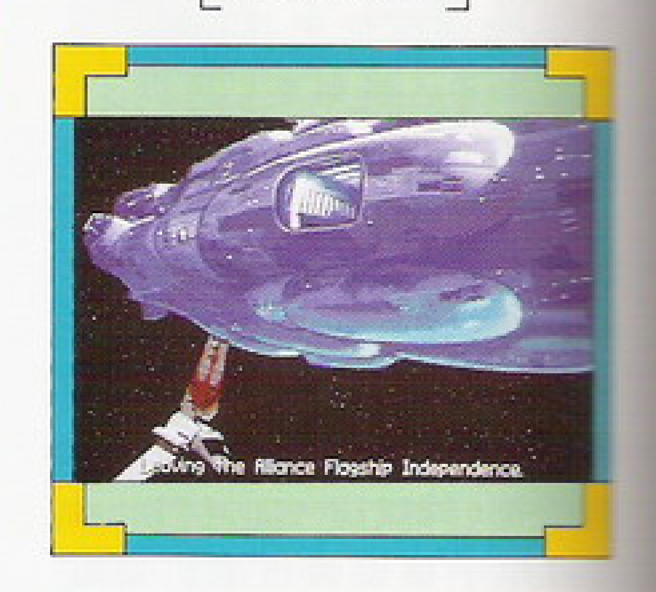
泰式轟炸機

[TIE BOMBER]

新登場的帝國軍雙胴反艦機種，是運動能力比泰式攔截機更差，速度比泰式戰機還慢，卻載有六枚致命的質子魚雷和 12 枚導向飛彈的重型攻擊機。泰式轟炸機只負責對付敵方的船艦，一旦進入射程，它會毫不猶豫的射出足夠數量的質子魚雷，那時目標便可說是已經報銷了；而由於泰式轟炸機算是比較耐打的機種，經常會一時來不及幹掉而讓它闖進了射程，當然了，後果是可想而知的。泰式轟炸機出場的機會並不多，一旦 R2 通知機器人你有泰式轟炸機出現時，最好是放下眼前的泰式戰機，先衝去收拾掉它們，否則……

大　空　梭

[SHUTTLE]



沒錯！這就是各位熟知的那種機翼可收起的交通太空

艇。雖然速度慢且行動極爲遲緩，卻有著可怕的火力，如果你輕視它的話，它將會在某幾個任務給你驚喜的。

砲　　艇

［GUNBOAT］

帝國後來開發的火力支援用砲艇，同時裝有雷射砲、量子束和導向飛彈，卻承繼了「火力越大越笨拙」的傳統，不過雖然好打但不易擊毀，在大批出現時還是頗爲危險。

除了戰機之外，你還可能在遊戲中遇到下列大型艦艇，其中不乏知名度極高者，它們有：

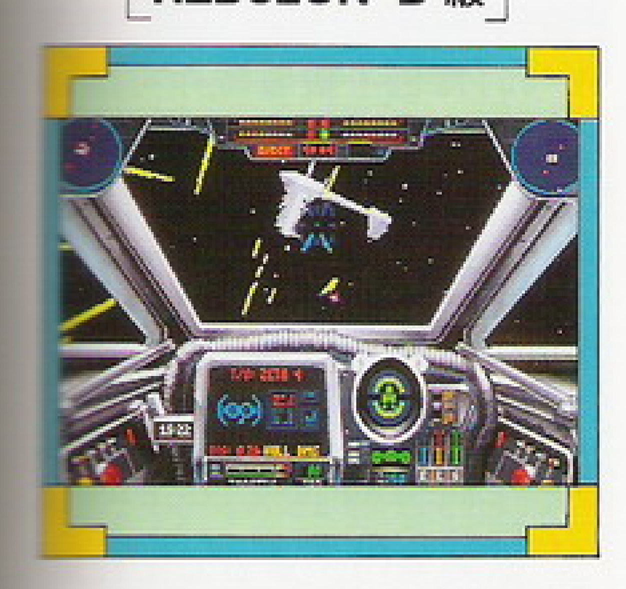
巡　洋　艦

［MON CALAMARI 級］

叛軍的主力艦種，但除了能收納發射戰機之外似乎沒有什麼優點，同是1200公尺長的艦種，卻對帝國的星際驅逐艦避之唯恐不及，火力也不怎麼樣。此型艦曾在電影絕地大反攻一片中登場。

高 速 護 航 艦

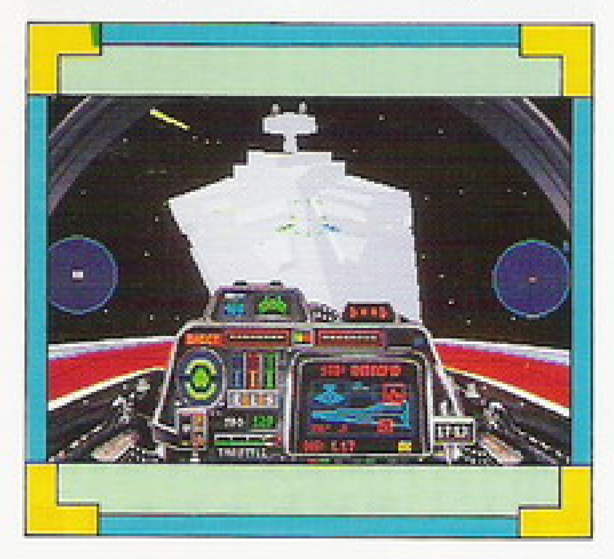
［NEBULON B 級］



這是帝國設計製造的大型護衛艦，但不知何故叛軍也有好幾艘。此型艦可搭載數支戰機中隊，對空火力頗強，雖然看起來一副快要折斷的樣子，但護盾相當厚（至少你根本打不穿）。此型艦在叛軍艦隊中角色極爲吃重，帝國軍也常用它來護衛運輸艦隊，日後你會經常看見它的。

帝國級星際區逐艦

［IMPERIAL 級］



帝國武力的象徵，也是侵略銀河的惡魔之爪，在它威嚴的外貌之下，隱藏著可怕的火力和無數的戰鬥機中隊，是叛軍飛行員最恐懼的敵人。此型艦不但搭載大量的戰機飛行隊，擁有足以直接擊毀敵艦的強大火力，更有無法擊穿的強力護盾，幾乎可說是無敵的戰艦，經常帶頭進行帝國的各項攻擊行動。如果你遇上了一艘星際驅逐艦，最好離它遠些，因爲你不能對它怎樣，但你可能很快就會陷入可怕的火網中。

以上是大部份遊戲要角的介紹，接下來就讓我們談談令人熱血沸騰的戰鬥吧！

燃燒的宇宙

在簡報室聽完魚頭指揮官的簡報後，你就可以上機了。在出擊之前，你可以爲每一支參與此次任務的機隊指定還在登錄處的高分飛行員參戰，在



戰機分析

要命的時刻他們或許會表現得好些。你可以不必費心起飛和降落的問題，因爲在X-WING中這些都以場景帶過，頂多在回基地時超空間躍進系統必須完好，然後按下[H]鍵就可以了。

坐上駕駛座之後，一段躍進飛行會把你帶到戰鬥空域（有時沒有），然後一切就瞧你的了。先瞧瞧包含了正視和仰視的17種觀點，看一下你開的戰鬥機裡面是什麼模樣，培養一下氣氛。

接著看儀表板上有些什麼玩意，左上和右上有前方和後方的雷達掃描投影，相當方便纏鬥時敵機方位的掌握。最大的方形螢幕是目標辨視和輔助瞄準器；圓型顯示器是前後護盾的狀況；此外引擎、雷射和護盾的三個比例顯示器也很重要。

在X-WING中有一個很重要的SF 概念，那就是發動機（GENERATOR）產生能源，分配到推進機體的引擎、雷射砲能源槽和護盾產生器上，而你可以根據需要調整分配比率。雷射砲能源槽和護盾產生器都有五種模式可供切換，那就是完全不變、以一般速率充能、以最大速率充能、以最小速率將能源充回引擎和以最大速率將能源充回引擎。因此，當你需

要持續射擊時，可將雷射砲能源切到一般速率或最大速率充能，便可確保雷射發之不絕；而護盾受損時，切至充能狀態便會逐漸回復。

但能源分到雷射砲和護盾上，分到引擎的能源便相對的減少，因此極速會降低。而若雷射砲和護盾的能源回充引擎，極速便會升高，所以在一些拼命趕路的場合，你可能得冒險將能源充回引擎以獲得最大的速度。你必須經常針對各種場合熟練地調整這些比率，這是其它模擬遊戲所沒有的設計，但這也使得 X-WING 更接近眞實。

在圖形技術上，X-WING 表現得可圈可點。X-WING 中所有的機艦都是以向量圖型繪出，或許還不能稱之爲很精細，但已相當傳神，而且大型艦處理得頗爲眞實，你可以冒著熾烈的砲火從星際驅逐艦的表面掠過或是從運輸艦的底部鑽出，絕不會像在銀河飛將中般，被「突然」出現的大型艦撞個滿懷。雷射光束的飛掠與敵方戰機的移動都很流暢，而且也和星際大戰電影中的描述相吻合。握著搖桿，用雷射猛轟蒼蠅般飛閃的泰式戰機，相信你會突然發現自己正置身在星際大戰中，一切就和很久以前你記得的一模一樣……

X-WING 在 386 上處理得還滿流暢，不過 486 當然更好，由於每一發雷射都須列入運算，所以在一些滿天砲火的極激烈任務中還是會有延遲的現象，尤其是在同時有十幾架戰機到處飛，而你又靠近大型艦時，即使是 486 也會跳格，因此還是建議你使用 486 來飛 X-WING，否則就忍耐一下吧！

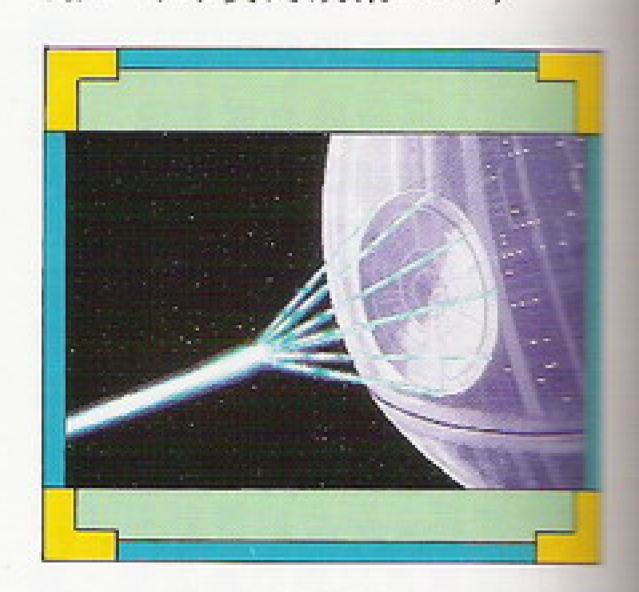
X-WING 支援鍵盤、滑鼠和搖桿操作，而且允許三者共存，可以隨時換其中一者操作而不須按任何鍵、不過搖桿必須一開始時便裝好，中途裝上者程式不會承認。



致命的武器—死星

雖然 X-WING 完全支援鍵盤的操作，但筆者必須鄭重的警告各位，用鍵盤根本就不能玩！爲什麼呢？玩過 SWOTL 的玩家們應該都知道，SWOTL 的讀鍵程式有 BUFFER 的情形，而這個缺點在 X-WING 中並未改善，一般的迴轉時，只按一下鍵根本轉沒幾度，但你若按著方向鍵不放，保證會轉過頭，甚至鍵盤會因 BUFFER 已滿而發出嗶聲暫時無法讀入其它鍵，這在連續發射雷射時也常發生。

追擊靈敏度極高的泰式戰機時，用鍵盤操作根本瞄不到它，因爲泰式戰機在迴轉時會急遽減速，用鍵盤操作一定會追過頭，若能僥倖擊中也是瞎貓碰到死老鼠，在日後要求一個比一個嚴酷的任務中，和一架敵機多纏十秒便會導致任務失敗，又有誰能每次都有這種好運！？而滑鼠操作連續性不佳（拉到底時，必須騰空移回去才能再拉），也不是理想的操作工具（聽說有位偉人能用滑鼠完成第一戰役，筆者在此向他致上最高的敬意），所以眞正想玩 X-WING 的玩家們，別再撐了，買支好點的搖桿吧！筆者用的 THRUST MASTER FCS 就很不錯，熟練時甚至可以緊跟在泰式戰機的屁股後面。不過由於戰況空前激烈，磨損的速度頗快，各位可要甘願點！（昂貴的娛樂……）



X-WING 的操作鍵頗多，其中也包含了一些很偉大的功能，像負責損害管制的 R2 機器人，可以在數十秒內修好任何損壞的系統，你還可以排定先後次序。機上的電腦可隨時供你查閱簡報內容和戰區地圖，還有許多切換追蹤目標的功能鍵，包含模擬遊戲史上第一個多目標追蹤功能：可對友機下達命令的諸多組合鍵也很有用，但不要太過指望他們，不只是因爲他們有時很不中用，而是你有不少時候是獨自出擊；可隨時開啓／關閉和叫出來看的錄影系統已是 LUCAS 模擬系列的特色，觀看時你可以任意改變追蹤物體、追蹤模式、角度和大小，但不能像在 SWOTL 中般任意的改變時間，是唯一的遺憾。

FIRE! FIRE!

談到戰鬥，筆者忍不住要告訴各位，X-WING 是筆者玩模擬遊戲六年以來碰過最難的一個，這絕非虛言。爲什麼呢？

讓筆者一一道來。

首先，X-WING 中的命中率調得非常嚴格。長條的雷射光束命中截面本來就小了，前置量也不能不算，而且敵機的體型有時也會造成很大的影響，像泰式戰機就是一個很常見的例子。

泰式戰機的機體只是一個圓球，兩旁的短臂連著太陽能板的翼，這之中有著很大的空隙，因此你若正面射擊泰式戰機，你將會經常發現雷射光束自兩翼間的空隙穿過，泰式戰機完好無損！因此你必須逼得很近、瞄得很準，或是藉助綠色的輔助瞄準標才能擊中。

在熟悉敵機的運動方式之後，雖可算前置量射擊，但仍有失手的時候，若是戰況吃緊，往往還會因緊張而估計錯誤，習慣銀河飛將的玩家千萬要改正自己的作風，這回可不像銀河飛將中那樣隨便打隨便中了！



星球慘遭帝國鐵蹄蹂躪

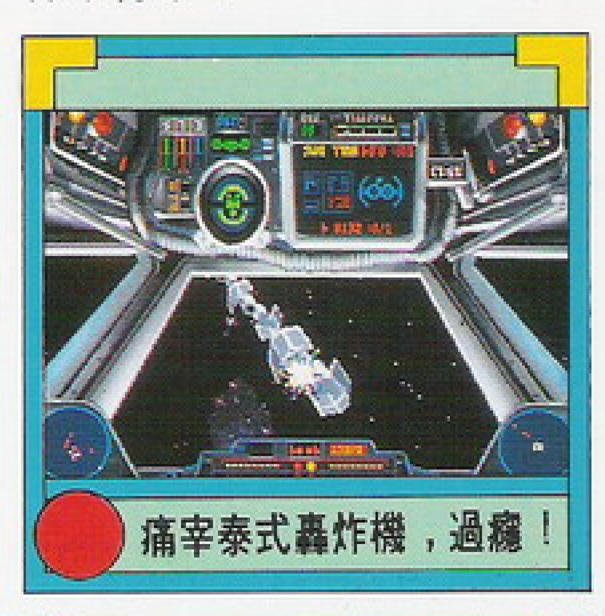


其次，也是最主要的，就是 X-WING 中的任務設計得非常狠！從簡報上得到的資料根本不夠，你可能只知道你要幹掉什麼，要保護什麼，卻不知道敵方會派出多少兵力，用何種方式，從那些位置以何種組合攻來！你很可能拼命幹掉了一批敵機，卻發現要保護的我艦早已灰飛煙滅；你也可能追一群敵機追得上氣不接下氣時，卻發現在反方向有一群轟炸機正向你負責保護的目標衝去！

X-WING 的編劇要求玩者必須知道自己該做些什麼，在完成某些任務之前，你可能必須一次次的錄下任務過程，從裡面查出到底是那些傢伙壞了你的好事，然後檢討執行任務的方式，找出究竟那一群要先幹掉、那一群慢點宰、那一群可以不用管，確定要保護的有那些、要摧毀的有那些……。

X-WING 中的任務內容無奇不有，而任務目標只要一項沒做到便算失敗，所以你在找出任務的攻略要點之前，可能會戰得精疲力竭，打上十幾次卻總是敗得莫名其妙！這是筆者及少數過來人的血淚經驗，各位千萬要記住！

在某些任務中，LUCAS 的編劇們好像已把玩者當成了路克天行者的化身，以致於某些任務難得令人扼腕！你經常得在 20 秒內幹掉一整個中隊的泰式攔截機或轟炸機，否則就保不住要保護的機艦，即使背後正有一群如狼似虎隨時想吞掉你的敵機！而且這種非立刻幹掉不可的機群不但經常不只一群，有時還接著出來！一時的失手、纏鬥時間多個幾秒、一不小心追得太遠、甚或敵機閃過了你的飛彈，都可能使前面的努力化為烏有，你絕對不能犯錯，否則……就再重來一次！有時會覺得某個任務根本無法完成，但在一再嘗試之後，終於找了到僅有的一個方法——這就是 X-WING，難得令人咬牙切齒，但打過時又「爽」得不得了。



痛宰泰式轟炸機，過癮！

結語

說了這麼多，筆者仍然覺得沒能將 X-WING 這個遊戲描述出來。或許吧！有些東西是要由你自己去看才知道，有些感覺要等你真正上機之後才能體會，筆者把這些留給各位，希望各位還沒有被筆者嚇著。X-WING 的推出，相信圓了不少人孩提時的夢想，你是抱著懷舊的心情，喜悅於登上 X-WING 駕駛座的心願終於實現？亦或只是期待 LUCAS ARTS 的新模擬遊戲，高興於又有東西可玩？不管你是抱著怎樣的心情，相信 X-WING 都不會讓你失望，就讓我們一起來期待這個 1993 年的超級 SF 模擬大作吧！



無敵號戰艦的末日

82年度
第四屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽



一、主旨：

1. 塑造中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。
2. 建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者形象。
3. 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。
4. 提升國內休閒軟體人才的寫作風氣及設計能力。

二、主辦單位：

智冠科技有限公司	中華民國資訊工業策進委員會
中華民國資訊軟體協會	中國時報

協辦單位：

台北市電腦商業同業公會	亞資科技股份有限公司

三、比賽方式：

為全面提升及鼓勵國人從事休閒軟體的寫作與設計，特設立‘競賽組’及‘初級組’兩個組別，其用意則是鼓勵初學者（或程度較低者）之踴躍投稿，參賽作品可依作者所自行認定其所屬之遊戲類別及組別，分別投寄參賽。

＊競賽組＊

設有以下三個類別，每個作品限投一個組別及類別，每個參賽作品凡參選”入圍”即可獲贈一套魔奇金霸卡。

A.智育動作類：本項涵蓋所有智育、博奕、動作、運動等休閒軟體，凡能引發玩者之智商、動作靈敏者，皆屬此項。

B.戰略模擬類：本項涵蓋所有戰略、戰術、或以實物為模擬主題等休閒軟體，凡具戰略與戰術意識之軟體，表現方式不在此限。

C.角色冒險類：本項涵蓋所有以立體動畫冒險、或動畫文字為設計主題之角色扮演休閒軟體，以強調雙向溝通為主。

＊初級組＊

不分類別，凡參選”入圍”即可獲贈一套魔奇金霸卡．決選分數達標準者，取前十名，發給獎金獎盃給予鼓勵。

＊強棒獎＊

為鼓勵國內棒球風氣，此獎特別針對棒球休閒軟體，設立單獨獎項，不與（競賽組）智育動作類重疊，本項為本屆比賽之特別獎，各種表現方式皆不限制。

＊創意獎＊

本項為本屆比賽之創意獎，涵蓋能具體表現出特殊技巧及創意之所有參賽作品，另予鼓勵。

四、獎品與獎金：

A.競賽組：

共有智育動作類、戰略模擬類、角色冒險類三類，每類各設有金牌獎、銀牌獎，及銅牌獎各乙名及佳作二名。其獎金明細如下：

1. 金牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾伍萬元整，獎盃乙座。

82年度第四屆金磁片獎
全國休閒軟體設計大賽

GOLD DISKETTE

2. 銀牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾萬元整，獎盃乙座。

3. 銅牌獎乙名：可得獎金新台幣柒萬元整，獎盃乙座。

4. 佳作二名　：各可得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。

B.初級組：

不分類別決選分數達標準者，取前十名，其獎勵辦法如下：

凡得獎者每一作品致給獎金壹萬元，獎盃乙座。

C.金磁片強棒獎：強棒獎乙名可獨得獎金新台幣壹拾萬元整，獎盃乙座。

D.金磁片創意獎：創意獎乙名可獨得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。

*以上得獎作品將由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費。

三、參賽資格：

A.主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加，一經查覺，將取消其參加資格與獎杯、獎金。

B.主辦單位對參賽得獎作品，擁有修改權與發行權。

C.參賽者必須為中華民國國民、港澳居民（含大陸地區）或旅外華僑。

D.參賽作品條件：

Ⅰ、可顯示'彩色'之 IBM　PC 或 100% 相容機型之休閒軟體。

Ⅱ、須為尚未發表或流傳之創作作品。

Ⅲ、參賽作品經初審入選後，未經主辦單位同意，不得逕自取消參賽。

Ⅳ、參賽作品若引發智慧財產權糾紛，其法律責任由原作者自己負責。

六、參賽辦法：

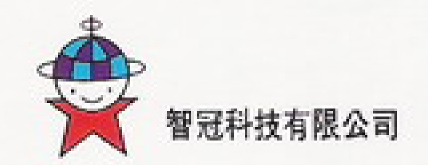
A. ８月３１日截止收件，以郵戳為憑。

B.參賽者必須連同作品之執行程式、操作手冊、報名組別，並附參賽者之身份證正反面影印本、照片兩張以及報名表格以限時掛號寄至：

高雄郵政３２～８０號信箱第四屆金磁片獎評審委員會收（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217 號信箱）

七、頒獎日期：

預訂於１０月１１日下午二點假（臺北福華飯店）舉行。<暫訂>



醫生也瘋狂

說起軟體世界出這個遊戲，眞可用一句話形容：「又愛、又恨、又抓狂。」這怎麼說呢？這就要從我四年前「行醫」開始說起了。

那時的我還祇是個 IR（實習醫師），用的設備也未臻理想（使用PC-XT，單色螢幕，20MB 硬碟），但抱著行醫救世的高尚情操（有夠噁心！）只好硬著頭皮上手術台囉！然等手術刀一劃下，鮮血急速湧出，才發覺說明書的說明，一點兒用處也沒有，步驟提示也無用，讓一個讀工科的學生在深夜聽病人臨死前最後的一聲哀嚎（讓我入睡前頭皮還發麻呢！）。

好不容易潛心苦修，得了要領又發現，找不著要割的部份，本來一心以爲要彩色的才清楚，狠心買了 386 ，SUPER VGA ，100MB 硬碟，結果仍是…一片模糊。

至此我仍無法釋懷，藉此專欄一吐爲快，但我仍要說，軟體世界出品的遊戲，仍是我的「最愛」！

／Dr. Yu

吞食天地

各位「痴迷級」的玩家你們好，想必你們和我一樣，慘遭電腦「蹂躪」而欲哭無淚吧！好在軟體世界力招仁人志士，使關興、張苞等，都成了智勇雙全的超級戰將。當然，只要有了「軟體秘笈」，遇到像陸遜、曹丕等智將，就請他們委任一下 SUPER 白痴。

一切準備就緒，正要痛宰這些手無縛雞之力的人時，他們居然使出「天雷之計」，所幸傷亡人數極少極少。經過輪番攻擊，個個已是垂死邊緣，突然來個「完復之計」，人員全數復原，氣得我想把作者揪出來扁一扁。

另外，敵人的謀略值無限，實在有失公平（各位，終於替你們吐了苦水）。雖然如此，卻仍不失爲一個好 GAME，還未上手的同志們一加強訓練，趕緊升級，不眠不休，勢必統一！

／T. T. BOY.

如來金剛拳傳奇

無意間在速食店的櫥窗前，發現了這個使我興奮的武俠遊戲，我毫不猶豫的跑到中華路買下了它。

當我迫不及待的想打倒第一個敵人時，心裡正想著我凌雲是何等人物，小小的一個強盜又能奈我何？心中正想著時（天啊！），倒下去的竟然是我自己，沒關係，國父革命十一次才成功，我這小小的挫敗又算得了什麼?結果我比 國父多了二十次才擺平了那小子（累死我了）。在信心全失之後，我繼續踏上「不歸路」，在客棧裡又遇到無賴，只好開打了，經過「無數」次過招，終於讓他們趴在地上，起都起不來了。

進了少林寺心想一完蛋了，兩個無賴我就氣喘如牛了，少林武功蓋世，又該如何應付呢？沒想到我的飛毛腿功夫如此厲害，竟兩三下就解決了（天哪！少林弟子的功夫怎麼如此菜？）使我腦海裡對少林武學的崇拜，一下子全破滅了。（嗚…）

這個遊戲的確令我有身歷其境之感，尤其在打倒敵人的快感（眞爽！）。只可惜故事稍短，也沒有「美麗」的女主角相依爲伴（眞遺憾），到今天我仍無法忘懷那飛毛腿的功夫（咻一咻一）。

／武俠迷

戰神

記得在年前，就從雜誌上發現了這個在戰略類排名第一的遊戲（後來被完美將軍所取代），卻一直遲遲未見上市，及至日前在坊間看到，立刻迫不及待地將它買下，帶回家好好地參詳研究一番。

整體來說，戰神這個遊戲突破了以往戰略遊戲的模式，將RPG、策略、冒險等集於一身，誠屬難得一見的佳作，然尚有一些小缺點，想藉以抒發一下：

一．音效及背景音樂稍嫌薄弱：遊戲作者似乎未花功夫在音樂的設計上，故在整個遊戲中顯得冷冷清清。（無怪乎被完美將軍所擊敗。）

二．在戰鬥中勝負之計算方式含糊不清：例如我軍以八名飛馬攻擊對方防守的五名飛馬，利用存取的功能，在兩次作戰中，一次是我全軍覆沒而守方損失三名，而另一次則是對方全軍覆沒而我方剩一名攻佔下城池，顯見其亂數的因素太大。尤有甚者，在一次的攻擊行動中順利攻下敵方城池，在下一回合中竟〝風雲變色〞，我方的人員全都成了敵方的人員。

以上的問題，希望同好能惠予解答，並利用此專欄一抒己見！

／俞一平

猴島小英雄II

各位好！今天我要藉此一吐而後快的GAME是猴島小英雄II。有沒有搞錯？這麼好玩的遊戲，一點兒都沒錯！且聽我「吐」來：

猴島小英雄II的確很好玩，它承襲了第一代的許多優點，如瘋狂的劇情、智障的對話等等。而且畫面更精緻、內容更豐富、價格更昂貴…什麼話！不過，第二代的結局卻是非常令我吐血。

該遊戲的前兩個部份設計得很精彩、很好玩。到了第三部份「里察克的堡壘」，感覺就有些縮水，例如到達Dinky島居然是被「炸」過去的。

最後的部份說里察克是主角的兄弟，這那有可能！結尾遊樂場的一段更是突兀，破壞了遊戲原有的風味。就算爲它辯護，說這些都是里察克對主角的詛咒（女主角說的），但是主角和里察克用同一對父母的骨頭做成巫毒娃娃卻都有效，這又該如何解釋？

不論要如何自圓其說，主角歷經千辛萬苦，身上帶了一大堆沒用的東西，到頭來居然被里察克給徹底打敗了！眞是一點成就感都沒有，不像第一代把里察克修理得爽極了。

此外男女主角還沒破鏡重圓，可愛的Wally也不見了，這分明是要出第三代嘛！哼！眞想用Dinky島森林中公共電話打到盧卡斯公司抗議！

／LEO

聖域傳說

記得好幾個月前，當我拿到這第二屆金磁片獎遊戲－聖域傳說，心中有一股說不出的喜悅，說不出的高興。

匆忙的進入遊戲之後，漸漸發覺遊戲中的怪物造型特別與衆不同，竟然有以暴露爲攻擊手段的奇特攻擊方式，果然是個怪物沒錯！

不知是我比較笨，還是此遊戲中的敵人數量眞的驚人！玩到最後，主角經驗值已滿，「配角」仍尚未尋獲，而讓人有點力不從心。整島的怪物好像都衝著我來，走沒多遠……啊！踩到地雷啦（遇到敵人）！唉！愛玩RPG，就得忍耐到底。而且遊戲中也沒有提倡「資源回收」的商店，二手裝備連一點利用價值也沒有，只好丟掉。裝備也是認人不認錢，棒的武器，只能獨享，不能和好朋友分享（好東西嘛！），眞是可惜！

不過，說眞的，這遊戲優點很多，相信各位玩家都比我清楚，不然怎麼會是金磁片獎的「榜首」呢？最後，祝大家「玩GAME愉快！」……「K」GAME族萬歲！

／李建毅

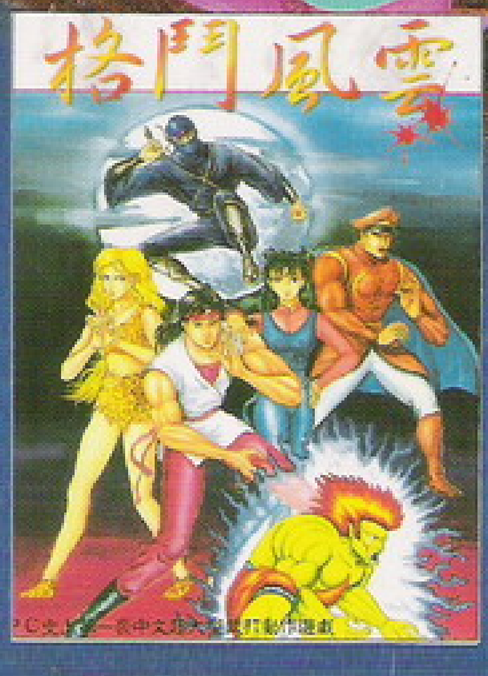
一套帶領你進入
中國傳統武林俠義世界的遊戲！

一個滿腔熱血見義勇為的年輕人
一個混沌不清的亂世
牽扯出了
一樁沈封已久的武林公案
及
一個幫派想要
併吞整個武林的野心
一切謎般的難題
等你來探索













尋人啟事：

美工：
對電腦動畫，卡通漫畫、PC GAME 有興趣者；
我們需要您的加入!!
請備履歷表寄
高雄市翠華路
270 號

長重企業股份有限公司／資訊部發行
高雄郵政85號信箱　服務專線：(07)5333545　傳真專線：(07)5333722　劃撥帳號：第41119358號

吞食天地 II





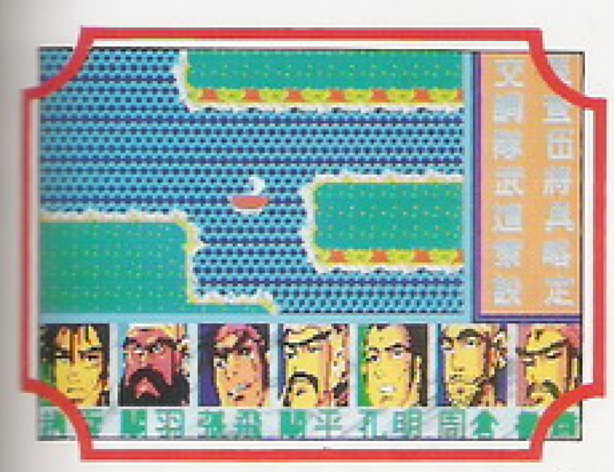
遊·戲·獵·人

軟體世界發行

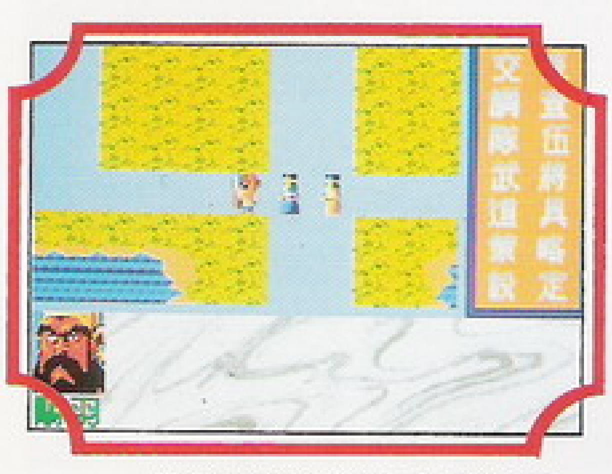
吞食天地II是金磁片中的銀牌獎得主，無巧不成書，上一代吞食天地也是第二名。也許各位會納悶如此佳作為何拿不到第一名？原因有二：一．上市的版本已經做了大幅修改，並非半年前比賽的版本（金磁片的超人戰紀幾乎是原版上市）；二．吞食天地II是移植的遊戲，在創意上便扣了很多分數。

正如所有的系列遊戲，免不了會和上一代做比較。吞食天地II最大的改變便是改用256色，320×200的解像度，地圖的可視範圍變小了，指令直接放在螢幕右邊，人物肖像放在螢幕下端（有點像魔法門III），並支援滑鼠。遊戲型態和一代差不多，玩者扮演劉備，到處征戰，繼而統一天下。劇情則採單線發展，地圖比一代還大，情節也比一代豐富。

如果您有玩過吞食天地I，可能會被一些『特殊狀況』氣瘋了，告訴各位一個好消息，一些不合理的狀況已不再發生。如敵人無限次復原、將領神祕失蹤、一些沒有名字的物品等，通通不再出現。現在作戰可輕鬆多了，在路上碰到士兵、盜賊一類的敵人，幾乎想都不用想，按下總攻擊便成了，但並不是所有敵人都可這樣做，遇到有將領的情況，還是要作一番思考才行。另外二代的作戰中，加入了一項重要的元素—陣法，不同的陣法有不同的作用，想要以寡擊眾，就得靠適當的陣法。筆者曾經見過敵人以五倍的兵力來攻擊，剛開始總是無法戰勝，想想再如何練功也不可能練到兵力比對方強，經別人指點後採用適當的陣法再配上適當的計策，終於把敵人消滅。還有，遊戲中有一些戰役，劇情安排一定會輸的，所以玩者不必一見情勢不對便關機重來。

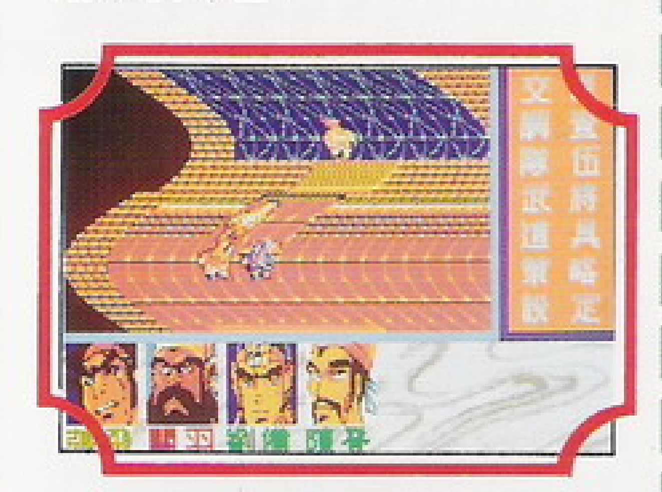


▲翻山過海，一圖霸業



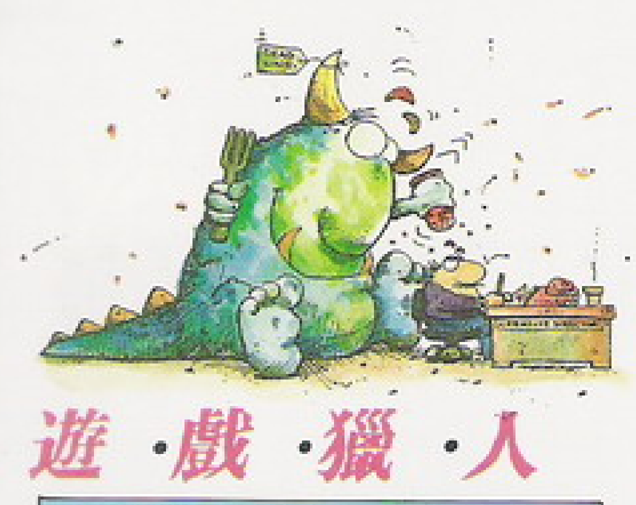
▲關羽護嫂千里行

遊戲整體表現還算不錯，可以根據自己的要求選擇螢幕平滑捲動的程度，但在筆者的486D X50中使用極平滑，仍是覺得有點慢，不過這感覺並非每人都相同，還是要各位自己決定。另外，作者又在遊戲中加入很多特別的畫面效果，使其有別於遊樂器的感覺。除此之外，並有一段支援SVGA的人物介紹。可惜的是，改用320×200的解像度後，感覺畫面不如一代般細緻，而地圖又用了很多網點，在低解析度下看起來很奇怪。



▲時光流轉話當年…

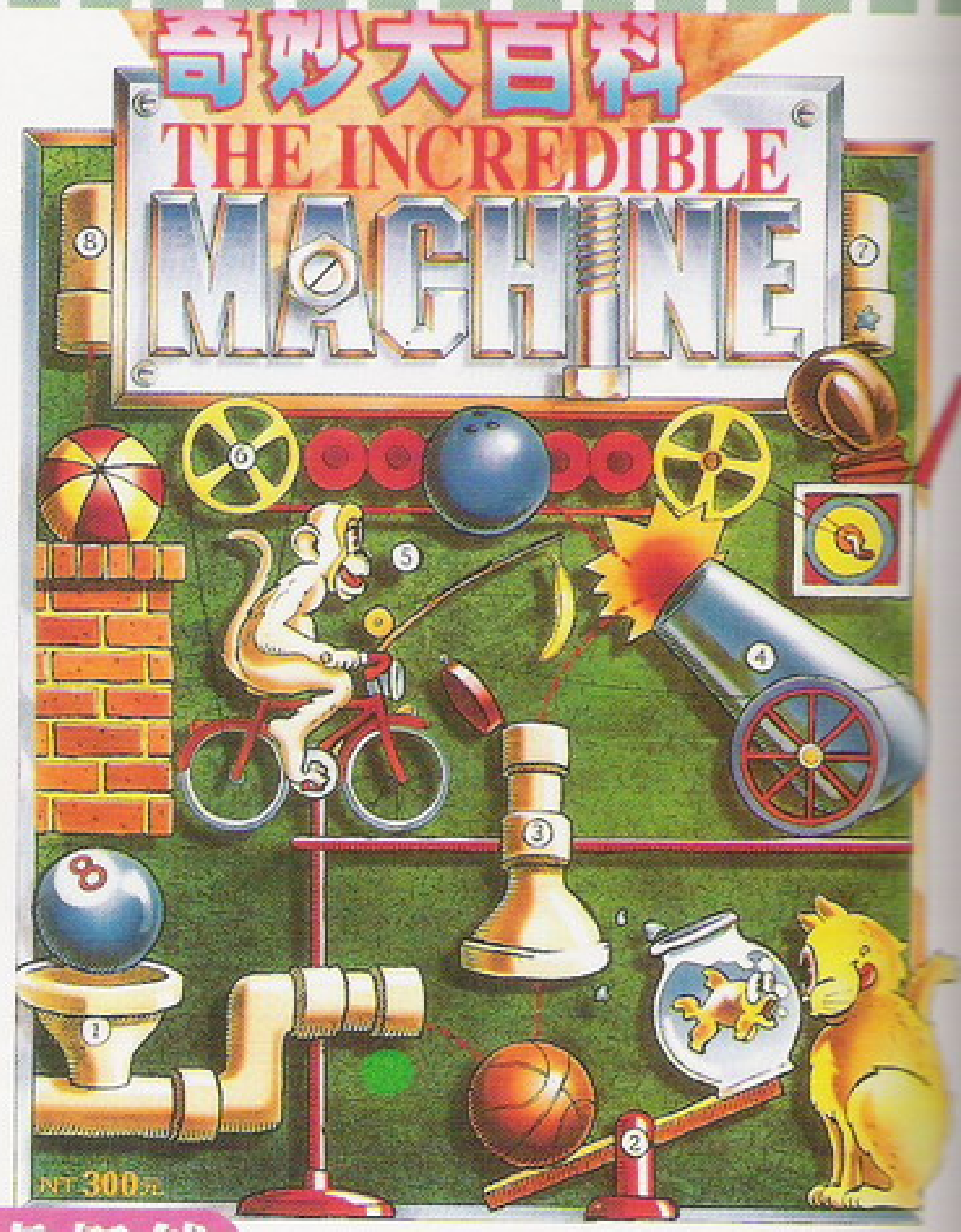
總括來說，吞食天地II是一個成功的作品，保留了一代的優點，除去了一代的缺點，使得遊戲的耐玩性提高。如果遊戲作者們能改用創作劇本，相信在下屆金磁片中一定會有更好的成績。



遊·戲·獵·人

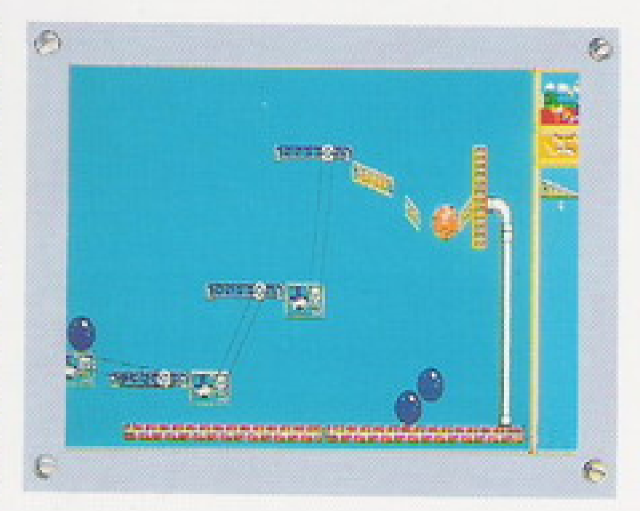
軟體世界發行





奇妙大百科

作者 卓挺然



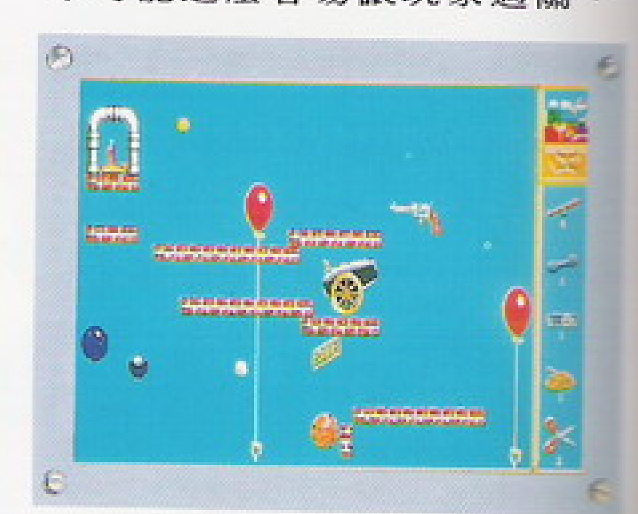
相信您一定曾經在電視、電影、漫畫及推理小說中看到一些利用生活上的小事物，諸如：大大小小的球類（如籃球、網球……等等）、滑輪組、放大鏡、繩子、桶子……等所串聯成一連串利用簡單物理及機械原理而成的小巧機關，由一樣物品引發另一樣物品的動作，接二連三直到目的達成爲止。但是你可曾自己設計一個這樣的機關呢？現在你可以成爲百戰天龍裡的Macgyver、小鬼當家中的麥考克利金；當然你也可以成爲推理小說中的精明殺人犯。



在SIERRA最近發行的奇妙大百科中你可以徹徹底底的滿足這個願望。奇妙大百科可以說是一套益智性的遊戲，然而在奇妙大百科中，玩家不必再以一種近乎異想天開、天馬行空的想法去完成這個遊戲中所交付的任務。取而代之的是一些邏輯推理的基本概念。怎麼說呢？下面就來看看奇妙大百科這一套遊戲。



奇妙大百科是採關卡式的遊戲法。在每一個關卡一開始的時候畫面下方會出現一個小視窗來告訴玩家這一個關卡所須完成的任務。在遊戲中的任務千奇百怪，各不相同，有時候是使某隻老鼠回到自己的家；有時候是打破某個魚缸；有時侯是點燃火箭；又有時侯是弄破氣球。可別小看這些看來非常簡單的事情，遊戲當然不可能這麼容易讓玩家過關。



在進入遊戲主畫面後，玩家就得運用現有環境（遊戲本身固定之物體）像是壓力、重力等等，和應用遊戲所提供的物品（在遊戲中可隨意擺設之物體），再加以運用簡單物理及機械原理來設計路線，在這裡才是眞正考驗玩家的部份。

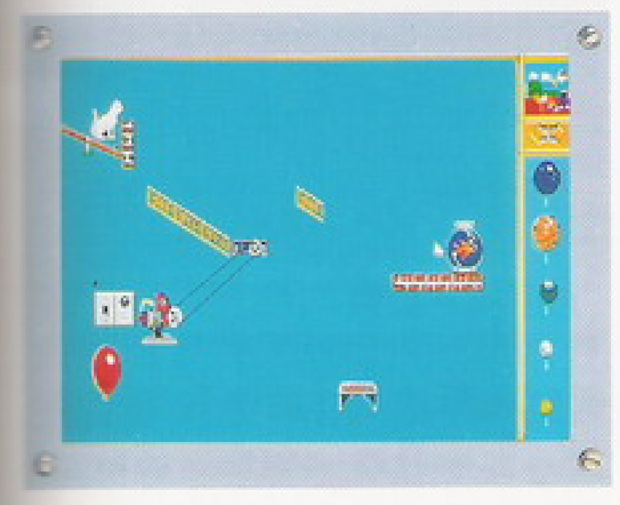
有時遊戲中提供的物品並不一定要全部用上，而且玩家必須考慮當時所在地的地心引力和壓力。像是在月球的時候，氣球便會因地心引力而往

下掉落，這情況正好和在地球時相反。再者，有些關卡玩家得利用時間差來完成任務，這時候嘗試錯誤方法就運用上了。或者像是要維持滑輪兩邊的力道平衡……諸如此類，都得依賴玩家的思考能力來過關。



值得一提的是除非特別難的關卡，要不然每個關卡的解答都不只一種，但是只要玩家達到目標就算過關了。

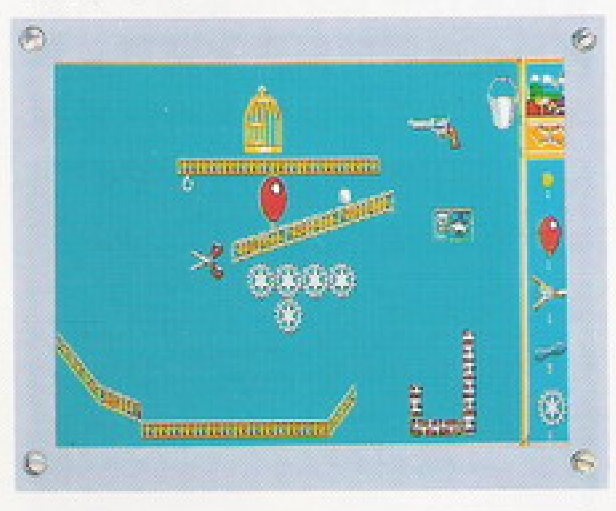
再來看看這個遊戲的耐玩度。因爲遊戲並未預設一定路線，所以玩家可以嘗試以不同的物體、路線、方法來達到目標，耐玩度在無形之中就增加了不少。再則遊戲本身便提供了87個關卡供玩家遊玩，若是玩家玩完了、玩膩了，也可以自行設計一個屬於自己的關卡（這就是遊戲的第二個特點，可以自行設計關卡）。



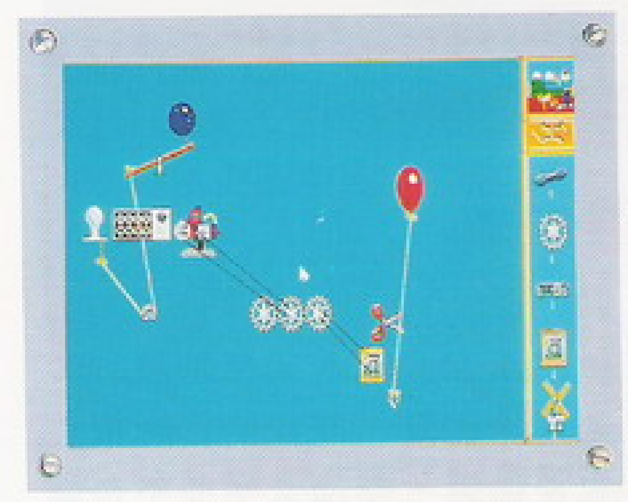
在遊戲中你也可以自行設計出一個獨一無二的關卡，然後儲存下來與朋友分享。在這樣的一個設計之下，遊戲的彈性更擴大了不少，玩家就算不會設計關卡，也可以拿別人所設計的關卡加入自己的遊戲中。當然也可以像筆者一樣與友人交換關卡比賽，以難倒友人爲目標，這也是另一種玩法。由此可見，奇妙大百科這遊戲的彈性空間可以無限延伸呢！



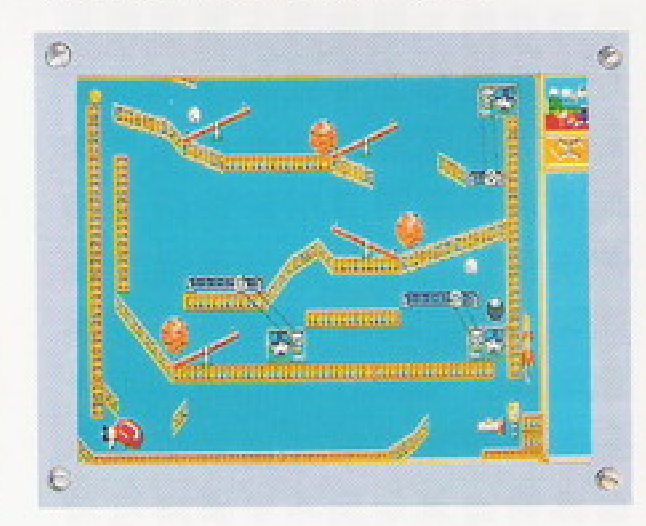
再來看到這遊戲的畫面部份。這次所採用的是640 × 480的高解析16色畫面，一反**SIERRA**以往的320 × 200 × 256色畫面。筆者以前就曾經說過16色如運用得當也會給人一種乾淨、舒適的感覺，所以筆者相信玩家在玩奇妙大百科時較能平心靜氣的冷靜思考答案。說到音樂及音效部份，**SIERRA**的遊戲音樂一般都很優美，而在奇妙大百科中則提供了16首輕快的音樂，每換一次關卡就換一首歌曲，使玩家不會因爲一直聽著重覆的歌曲而感到無聊。每完成一個關卡，就會出現一聲可愛的吁氣聲（有聲霸卡的玩家才可聽見），好像是剛剛完成一件大事一樣，也是滿有趣的。



奇妙大百科可以算是一套寓教於樂的遊戲軟體。在操控部份的話，筆者建議最好要有一鼠在手，才能在遊戲中來去自如，要不然光是移動游標就累死人了，更何況還要思考呢！奇妙大百科所要求的配備也並不嚴格，所以非常適合大多數的玩家。



再者遊戲中訊息幾乎都是以圖形表示，所以所必須理解的英文也只有目標的提示部份而已，就連畏懼一大堆英文的人，也可以玩得很起勁！只要不要太過分追究它的眞實性，像是棒球可以彈起保齡球、手電筒可以聚光點燃火箭引信等等問題，相信玩家可以在這個小小的遊戲當中獲得不少的樂趣才是。像筆者就是一天玩個兩、三關或四、五關的，一方面可以藉機會動動腦，一方面調劑一下身心，這種遊戲用來打發時間是最好不過了。



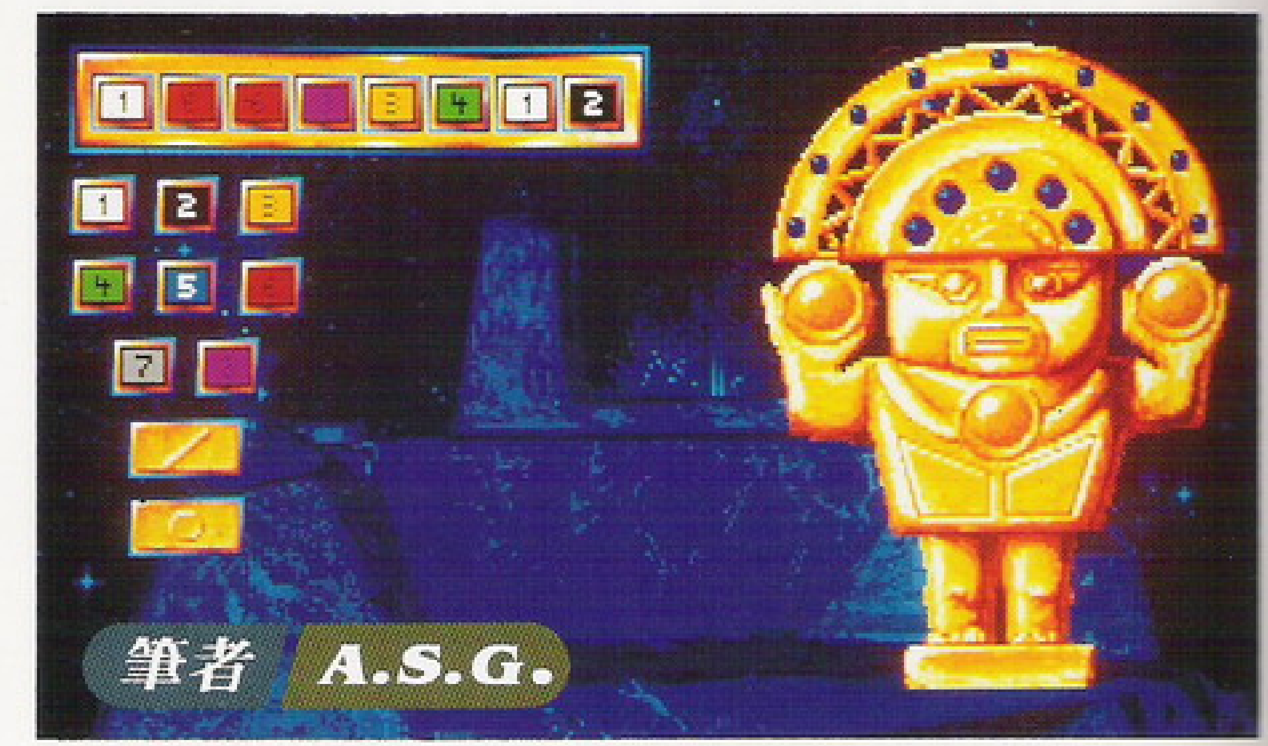
還記得大科學家阿基米德曾經說過：「給我一根槓桿和支點，我就可以舉起地球。」你是否也想體驗一下這種滋味呢？動動手、動動腦，讓快生銹的腦袋運轉一下吧！



印加帝國

遊·戲·獵·人

泛象軟體發行



一個包含南美洲大部份，神秘而強大的帝國，爲何會突然的被一支不到兩百人的冒險隊所消滅呢？印加帝國的興起是一個謎，同樣的它的消失也是個謎。印加文明並不是單純的上古文明，它擁有許多不爲我們所了解的文物。例如：只有從空中才可看清楚的地面圖形－類似導航裝置的巨大圖形，可是在地面上卻看不出所以然，這如果不是有飛行能力的話恐怕是不可能建造出來的。這個遊戲並不是讓你回到古印加帝國去一探究竟，而是在古印加帝國國王 HUAYNA CAPAC 的預言中，你就是那位被挑選之人 EL DORADO。在印加帝國滅亡之後，你發現了 HUAYNA CAPAC 所遺留下來的秘密洞窟。它將指引你去發現封存的三個神力，然後藉神力去重建印加帝國。

這是一個以冒險爲基本架構，可是附帶了射擊成分的幻想遊戲。遊戲一開始你在神秘洞窟中發現了金球，那是 HUAYNA CAPAC 的靈魂所寄，藉著它會指引你行動的方向，當你對道具用法不了解時也可請求說明。你就是神所選定的子民，要藉 HUAYNA CAPAC 的幫助，找回封存的時間、物質、能源三種神力而重建印加帝國的光榮。當然除了到處冒險探索之外，遊戲並沒有那麼單純，你的最大敵人 GUIRRE，這位西班牙暴君，也就是邪惡的化身到處要置你於死地。可能駕駛五架一組的快速太空戰鬥機向你突擊，也可能在探險的迷宮中躲在柱子後向你射擊，反正要生存就得先消滅這些阻礙，否則你是無法達成使命的。小心了！當你通過一道關卡後就能得到一組密碼，共有 8 位，以顏色代表，最後兩位你需要查密碼表才知道。由於有射擊及戰鬥畫面，所以採用生命點數，你每次有五條生命，每個生命有九個點數。當九個點數全滅則代表一條生命結束，那你就必須又從這個戰鬥畫面開始。冒險解謎部份因爲有 HUAYNA CAPAC 協助，只要善用創意和不斷地嚐試，並不會太難。但是戰鬥部份可是眞材實料，若沒有眞本事，你只有反覆磨練到過關爲止。以下簡介兩種戰鬥方式：

1 空·中·纏·鬥

你駕著黃金戰機，要到達目的地中途總是會有些阻礙，像太空中的隕石、敵人的戰鬥機等。以滑鼠右鍵控制加減速度，滑鼠左鍵是射擊，也可連發，但要注意能源，按一陣子後能源由綠轉全紅則代表能量不足無法再射擊，需等待一會以便能源恢復。但有些關卡在能源不足時再射擊會因爲過熱而爆炸，要小心使用。另外，射程也有限制，每個敵人也有生命點數，當你鎖定一架敵機，可在鎖定框框右上方見一數字，那就是它的剩餘生命點數。當你射擊一架鎖定的敵機卻不見其生命點數減少時，即代表距離太遠不在射擊之內。不同顏色戰機生命點數也不同，有 30、50、60 等等，但都是五架一組。纏鬥時要一架一架徹底收拾，可利用上方兩種



輸入密碼。



在坑道中的追逐戰鬥。

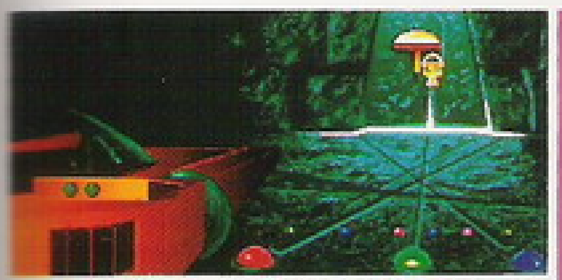
雷達協助搜索，受傷的敵機要優先擊毀，才能減少你被擊中的機率。



黃金戰機降落目的星球。

2 地·面·戰·鬥

進入探險迷宮中時，敵人也不會放過你，他們會埋伏在每個可能埋伏的門後面。這時你離開戰機，身著盔甲到處搜尋封存神力的秘密。迷宮中按滑鼠左鍵爲前進、開門及射擊，右鍵則爲觀看已探索過的地區地圖。盔甲視窗中間下方有個指引的儀器，可導引你們

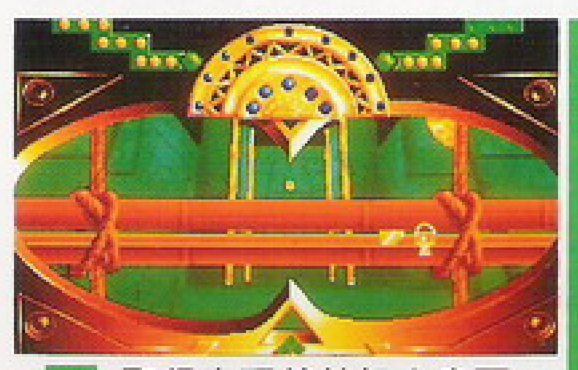


打開時間迷宮的三個畫面。

前進的方向。而敵人的總數列在盔甲上方，他們可以藏在任何地方。所以你一定要小心。他們會從隱身處移出射擊你，然後馬上又躲回去。你不僅要想辦法消滅他們，也要避免讓他們的子彈先撂倒你。記住！不一定要消滅所有敵人，重點在發現神力之所在，所以只要儘量避開他們。但是對擋在你和神力中間的惡徒絕不能寬容，因爲不消滅他們，你就過不去。

3 探·險·解·謎

這一部份是最吸引人，也是最有趣的部份。你必須依據你現有的東西，加上 HUAYNA CAPAC 的協助說明，去嘗試所有的事情。在這其中不能做的電腦會告訴你，所以不要害怕做錯，努力的去發揮你的想像空間吧！你會得到極大的成就感及樂趣的。例如在第一個任務－－尋回神秘的時間神力時，你到達之後要想辦法開啓迷宮的大門，利用能移動的石塊、空著的洞和太陽的圖形、戰機上的開關及寶石等等都是很有巧思設計。而進入迷宮後如何鬆開繩梯上的結拿走竹片及金幣、如何取得旋轉器及得到忠告、如何開啓密碼鎖及如



取得密碼鎖轉桿之畫面。

何從結繩中得到密碼都要有豐富的想像力才行。至於進入時間神力房間則要不斷的嘗試才會了解如何正確的操作，這一段特別有意思，不要怕做錯，



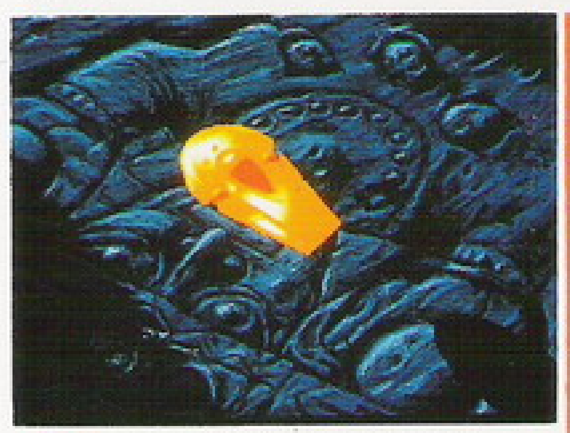
獲得時間神力之方法。

多試才會成功。



4 結·論

上古文明有許多即使是我們現代人也做不到的高科技產



離開地面準備回洞窟。

物，令人既感興趣又充滿著不解之情。難道人類的科技退化了嗎？還是上古曾有外太空高度文明生命造訪過？或許這些可能永遠都是謎，不過這個遊戲給予玩家一個新的視野，或許我們對古印加文明並不太了解，這給我們認識其文明的一個機會。雖然有些只是古跡或傳說，但卻也不無幫助，特別是設計的內容的確極富想像力，令人耳目一新，音效製作也挺用心。要說缺點嘛！有些戰鬥畫面太刁難了，連續三波的戰機攻擊，對於不擅長射擊戰鬥的玩家而言，可能要耗很長的時間才能過關。雖然設計者可能希望給冒險遊戲注入一些新的生命，但希望也能考量其難易度，不要影響冒險的正常進行才好。事實上遊戲本身乍看很大，12 片 1.2M 磁片安裝也很費時，但仔細玩下來卻是挺值得的。如果能在戰鬥時調整電腦速度就更好了。畢竟這是一個冒險遊戲，戰鬥只是點綴，不要讓它變成阻礙進度的一種方式會比較好。加油吧！你是否想重新收集三個神力，重建印加帝國？那可是要手腦並用才行的喲！



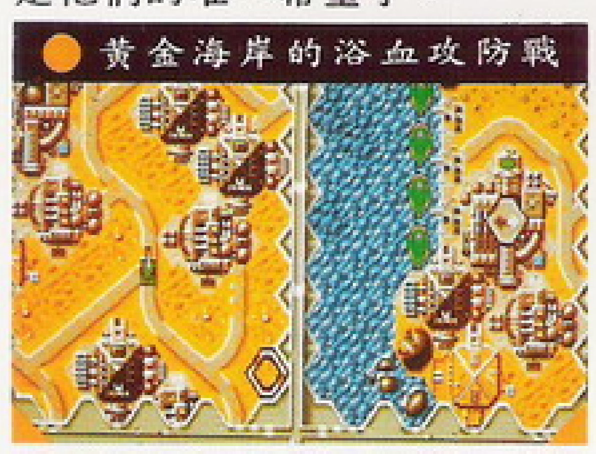
遊·戲·獵·人

軟體世界發行



作者 Guderian

玩過狂島浴血的人是否會覺得意猶未盡呢？的確是，這一類的戰術對抗，使你在惡劣的敵我戰力差距中磨練戰術。不過缺點是每一場戰鬥其實都是互不相干的，如果能夠設計出像SEGA的大戰略二代那般可將提昇經驗値的部隊帶到下一場戰場的話就更吸引人了。然而爲了顧及遊戲的難易度似乎又不可能如此做。而狂島浴血資料片的推出，除了提供玩家更多的戰役之外，也提供了一個較有故事性的情節。在狂島浴血原作中黃金海岸之役慘遭電腦敵手摧殘，如今一支軍隊成立了，裝備有了些許改良，地形也較多樣化，玩家必須率領這一支戰鬥工兵營迎接更惡劣的作戰頹勢。也許你會遭受挫折，不過，智慧加上耐力，你仍然有機會贏得這一個難度極高的戰役。來吧！ Katai Bartok還在碉堡等待救援，你是他們的唯一希望了。


黃金海岸的浴血攻防戰

狂島浴血資料片最大的改良是對DEMON-R1的改進，因爲戰局的演變，原先的機器人存活率太低了，部隊需要更強大的機器人，於是配備短射程且更強力的雷射武器的戰鬥工兵被製造出來了（不過不要把它當坦克使用，畢竟它的能力有限）。

由五個連組成的第一戰鬥工兵營是這個遊戲的主角，指揮官是 Katai Wildart Yanga（實際由玩家主導）。第一連負責諸如長距離偵察等的特殊任務，第二連配置火鳥式攻擊直昇機，第三連則是配備快速攻擊裝甲車，負責在極地、沙漠執行安全及巡邏工作，第四連配備氣墊船執行多種快速任務，第五連則是備有工程車提供修護及建設補給站等工作。


改良型的DEMON步兵

第一戰鬥工兵營的牛刀小試是在北極圈內設立一座間諜通訊轉換器以攔截 Skynet 的訊號及命令，並予以解碼。雖然在犧牲小部份人之後成功地設立截收站，但是解碼工作進行得並不順利。而接著 Katai Yanga 收到命令率領第一工兵營前往黃金海岸阻止敵人取得三個戰略要點 ALPHA 、DELTA 及 ZULU。


冰封的北極戰場

敵人的目的是這三個大的武器生產工廠，我們的主要任務是在敵人和工廠間迎擊敵人並摧毀敵人，並且支援ALPHA 、BETA 、ZULU 及 OMEGA 四區等待第 12 及 13 裝甲步兵團到達戰區。次要任務則是以小型部隊到達 OMEGA 區解救 Katai Bartok，並撤退所有殘存的部隊。於是黃金海岸第二次作戰展開。

和原作不同之處是在地形方面，增加了沙漠及極地地形，河流也允許有些艦艇駛入，而橋樑則增加了只限步兵及輕型車輛通過的小型橋（有時，你的重型坦克只能隔岸觀火，卻一點也幫不上忙）。地

形及建築物的外觀也有許多不同的變化，不過主要功能倒是沒有多大改變，這使玩過狂島浴血的人毫無適應問題。武器方面，艦艇的運用雖不多，但有時倒也是不可忽視的，尤其是航艦、主力艦、潛艦等大型艦隻，因爲有損害管制能力，所以如果不一次擊沉則它會自行修護，倒是很難纏的角色，航艦的對空能力強但卻無對艦武器，因此得小心保護。



龐大的海上艦隊

潛艇神出鬼沒不用多說，而主力戰艦不論對空對地對海能力均強，是很好的幫手，同時也是很難纏的敵人。有個地圖以海軍爲主、空軍輔助，打起來實在過癮，不過敵人有四艘埋伏的潛艇，要非常小心才行。

陸上的戰鬥變化並不大，不過有些地圖眞的要試好幾遍才能勝利。能全滅敵人當然好，但必要時派步兵佔領其司令也是好辦法，爲了勝利是必須不擇手段的。損失有時是難以避免的，因爲敵我兵力懸殊，並且攻擊和移動是分兩個回合進行，有時根本來不及將快被消滅的部隊撤離戰場。



火鳥式戰鬥直昇機

但是不要做無謂的犧牲，作戰前一定要先衡量全局，經過仔細的評估才行。這個遊戲最大的魅力就在你處在劣勢中，但卻能靠著你的才能和智慧扭轉戰局，極富挑戰性，這便是該遊戲的一大賣點。特別是在你一再的挫敗後終於得到勝利時的感受更是痛快！

由此可以證明：
人腦還是比電腦管用啊！

武器之中能做間接攻擊的砲兵是十分重要的，雖然它一開始的攻擊力不強，而且近戰時完全沒有攻擊力。但只要小心保護並善用時間，不斷地提昇等級，其威力是十分可怕的。筆者在VARUS戰役中根本不用奪取上方的補給站及工廠，靠著防空飛彈及防空砲、加上兩隊戰鬥機便消滅了敵人所有空軍。而敵人的陸軍百分之九十是毀在一隊自走砲手上，因爲河流的緣故，只要用強力戰車擋住橋頭，再用長射程砲輪番地轟，敵人根本無招架之力。不過早期敵人大批坦克聯合攻擊時，卻是犧牲不少部隊才保住自走砲的。

反過來說，敵人的自走砲也是要非常小心，有空軍直接圍剿最好（根本沒配給我們足夠兵力），不然在攻到敵人砲兵陣地前可眞是不容易啊！

綜合來說，25場單人模式及9場雙人模式打下來，即使是高手也要耗不少時間，因爲畢竟敵我兵力懸殊，但也因此更能逼使玩家動腦去求勝。音效方面倒是爲遊戲中增添了輕鬆的一面，不過操作方式對滑鼠來說有時太靈敏，有時又太遲鈍（基本設計是爲搖桿使用者設想），雖然有三段調速功能，不過滑鼠用久了總是不能很順手（最好要有點耐心，尤其是在打敗仗時）。



十字軍型裝甲戰車

有些地圖的設計眞的很惡毒，怎麼看都沒有贏的機會，可是當你一再的try之後能夠過關的話那眞是要感嘆自己眞的是戰術天才！老實說有些戰況眞的給人的壓力太大了，作戰勝利有許多不同的狀況，我們佔優勢時贏反而沒什麼快感。不過，當你玩到根本感覺不可能贏的時候，你必須冷靜思考、重新出發、摸清楚敵人的策略，再來研究對應之道。畢竟，電腦程式所考量的就是那些法則，我們必須針對其弱點制它。玩完這個遊戲，不僅得到成就感，更重要的是：你將學會在挫折中去記取教訓，調整自己的思略，這樣才能創造你的成功之路。



ANGEL-TAK的自走砲



唯一敢向銀河帝國大決戰單挑的戰略遊戲

我們稱之為

天命之戰



敬請國內役男全面備戰

- 完全中文訊息傳送
- 挑戰性人工智慧
- 難易度達九級
- 海陸空三種戰鬥方式
- 22種武力單位可支配
- 支援魔電(MODEM)

- 20個以上戰場地圖
- 遊戲過程完整記錄
- 戰場編輯功能
- 地球式搜索功能
- 由於篇幅有限，恕我們無法把天命之戰的全部優點全數列出，抱歉！

機　型：IBM PC/AT
記憶體：640K
顯　示：EGA/VGA
音　效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡
作　業：需硬碟
片　裝：5.25"1.2M磁片
操　作：滑鼠／鍵盤

QQP
Quantum Quality Productions

電腦休閒世界 獨家代理



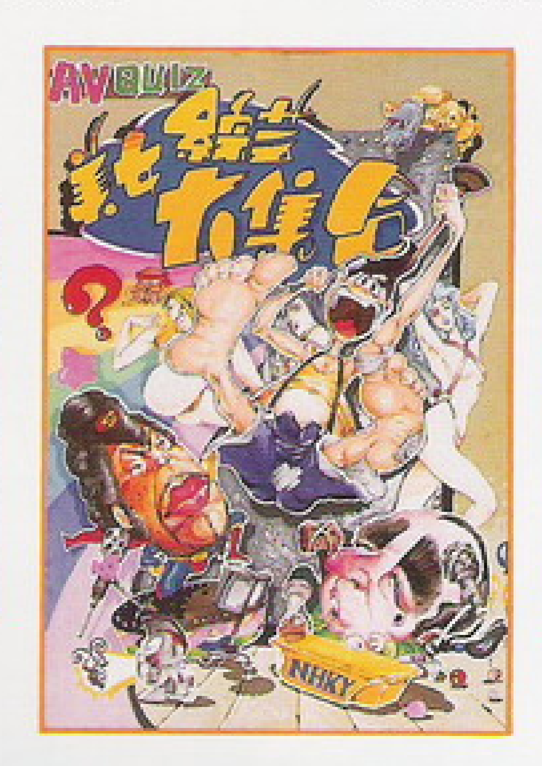
MILLENNIUM
©1993 Millennium Interactive Ltd. All Rights Reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan R.O.C. and Hong Kong under license by Asia Recording Co., Ltd.
本產品榮獲英國Millennium公司正式授權在中華民國與香港地區製作發行，享有著作權，請勿任意拷貝，以免觸犯法律。
★本遊戲於美國由MAXIS發行
羅馬帝國AD92
你的未來不是夢
身爲古羅馬帝國一名最卑微的奴隸，你是否曾經幻想過未來呢？當你的主人差遣你任務時，又碰到火山爆發，你該如何面對這突其而來的天災呢？面臨著死亡的威脅，爲了生存，你只好把握良機，離開這個居住了多年的家鄉，雖基於情理上有點不道德，脫離了奴隸生活後，你必須先取得國民身份，然後成爲軍隊將領…然後…何不成爲古羅馬皇帝呢？
機　型：IBM PC/AT
記憶體：640K
操　作：滑鼠
顯　示：VGA/MCGA
音　效：魔奇音效卡／聲霸卡／羅蘭卡
片　裝：5.25"1.2M磁片
羅馬帝國擁有：
⊙六個不同等級場景，獨立故事情節、背景畫面及人物。
⊙3D立體256色顯示，及全圖觀景視窗功能。
⊙遊戲過程穿插流暢有趣情節動畫。
⊙人性化故事情節設計，如親臨古羅馬時代。
⊙音效逼眞，集冒險與策略於一身。
獨家代理

What is QZG ?

QZG 即是 QUIZ GAME，為目前全世界最流行的一種新型電腦遊戲。儘管 QUIZ在綜藝節目史中，早已是不死的長青樹，但在中文遊戲軟體 ——————卻是史無前例。



在綜藝節目的歡樂氣氛下，七位美女分別掌管著七大單元




五種拿獎品的遊戲與二百張以上的獎品頁動畫特寫

獻給每一位年滿十八歲，在台灣考試制度下成長的年輕人！







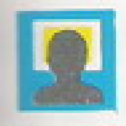
世界橋牌

遊戲獵人

大宇資訊發行

真正打橋牌的條件，你需要一付牌、一張桌子、四張椅子和三個朋友。不過，如果你不方便的話，也可以不必這麼麻煩；只要興緻來了，你一個人也可以坐在桌前，打開電腦，玩玩電腦橋牌，同樣也是妙趣橫生。

受到廣告詞的吸引，筆者選擇了標榜高AI設計的世界橋牌為電腦牌友，藉以打發數個「一缺三」的寂寞長夜。在經過了挑戰賽、錦標賽等正式比賽的征戰後，終於打敗了十五國的高手，成為世界橋牌冠軍。雖然集榮耀於一身，但在興奮之餘，仍不免要針對世界橋牌的AI提出一些個人的見解。

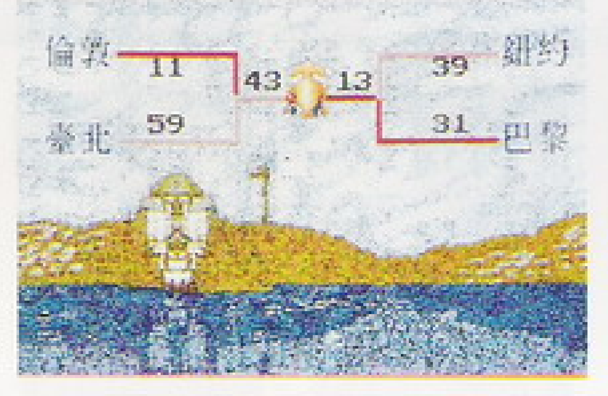


電腦隊友的默契太差：

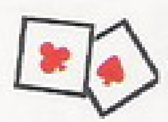


雖然手册提供了一套叫牌制度，但是對開叫者再叫的規定卻有疏漏之憾，好像除了幾個著名的特約外就沒有其他的叫品了，因此在叫上三階後便亂了譜，很難找到最佳合約，令人望好牌興嘆。

電腦不會扣住的打法造成牌張控制力差：



現在做個實驗，如果你的上家放小牌，而A不在你手上時，要打什麼牌呢？千萬不要猶豫，儘管打手上最小的牌，因為電腦一定會打出A來（或目前的最大牌），而且屢試不爽，這種打法可說有如初學者一般差勁——迫不及待的提完手上的贏墩，然後再束手就縛。基本上在第一圈讓送一次，讓敵方去猜A位置是比較好的打法，另外一好處是能牽制敵方手上的K或Q，取得控制權。



缺乏偷牌的打法無法獲得額外的贏墩：

以一個強調高AI設計的橋牌遊戲而言，不會偷牌可說是最大的敗筆，因為偷牌是橋牌中很重要的打法。我們來看下面這種情形，假設莊家和夢家分別持有：

北
A Q
南
6 4

這手牌唯一獲得兩墩的方法是假設K在西家，然後由南家引出小牌，由於A在北家使，西家不敢下K而放小牌，然後北家以Q「偷」到這一墩。然而在世界橋牌中，由於電腦不會偷牌往往會先出A，失去保護的Q只有任憑K宰割了，如此一來就無法用Q偷到額外的一墩了。

扣除AI設計上的缺失，世界橋牌在畫面的配色、樸克牌的畫工上都有水準以上的表現。然而橋牌之所以稱為優雅的技藝，仍須仰賴精準的判斷與高度的計算，AI不足是世界橋牌最大的缺點，縱然披上了美麗的彩衣仍難辭其咎，而所謂「高AI」的承諾，大概只能寄望在未來兌現了。

作者 何布



遊·戲·獵·人

軟體世界發行

Grand Slam 大·滿·貫·橋·牌 BRIDGE™ II

作者 何布

各位親愛的看倌們，大家好！咱們「軟體客棧」的大掌櫃一EA公司又上菜了！但請各位大爺先別流口水，由於最近RPG殺了太多的怪物，不但造成怪物缺貨的窘境，還引來國際保護動物協會的抗議，爲了避避風頭，暫時不供應那種大魚大肉、打打殺殺的GAME，請各位換換口味，吃吃大滿貫橋牌Ⅱ這道清淡小菜。什麼？你不會打橋牌？那就將就點邊吃邊學吧！請各位在電腦前就定位，上菜了！

打開鍋蓋，哦！錯了，打開電腦，進入遊戲。首先映入眼簾的是一張漂亮的牌桌，這時忽然傳來莫札特小奏鳴曲悠揚的樂聲，在遍尋不著音源而納悶的同時，最後發現原來是我心愛的AD-LIB的傑作，眞令人不敢相信EA竟把這麼偉大的古典樂曲也搬上電腦了。在肅然起敬之餘，標題畫面還露了一手「鴿尾洗牌法」，有點CASINO的味道，非常耐人尋味。

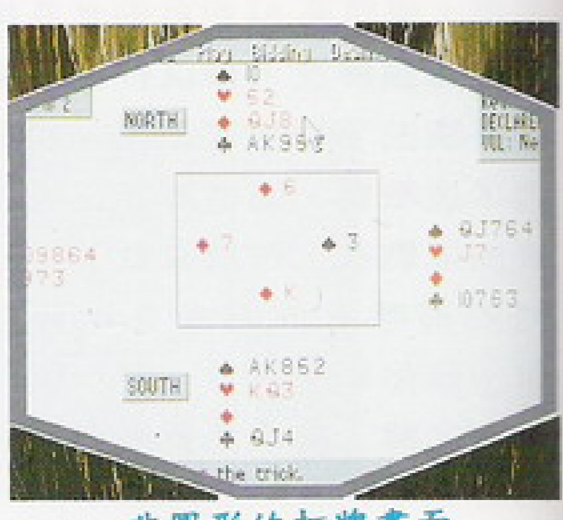
全方位的發牌

先來看看我們能拿什麼牌，基本上大滿貫橋牌Ⅱ是你要什麼牌就能有什麼牌。一開始電腦會隨機發一副牌給你，如果你不滿意可以重新發牌，也可以直接輸入想要主打的合約（例如1♠，2♣，5♥，6 NT等等），電腦也會給你一副對應的牌，藉以考驗你完成合約的能力，不過發出來的牌偶而會有一、兩墩誤差，最佳的合約最好還是靠你自己來判斷。

你也可以試試半自動的發牌方式，這時你必須設定好東南西北各家的牌力點數、各種花色的張數、必贏墩與必輸墩、控制點力等等的上限與下限値，然後電腦會發出合乎以上條件的牌來。可是千萬不要要求電腦做不可能的事。例如一副牌明明最多只有52張，你卻要它發60張出來…諸如此類不合邏輯的要求是電腦罷工的原因，用起來不可不慎，否則花了十幾分鐘才發現當機是常有的事。

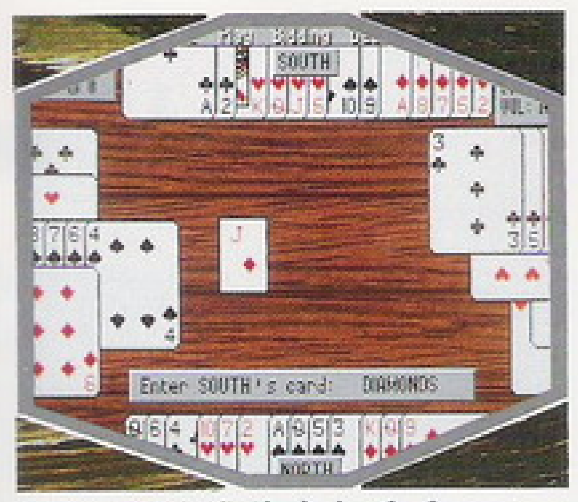


原木製的牌桌質感極佳



非圖形的打牌畫面

最後一種發牌的方法是直接輸入各家所要的牌，雖然麻煩一點，但也不失爲最精確的作法。筆者最偏好此道，尤其一本橋書在手，根據其中記述的牌局在電腦擺開陣勢，再將東南西北各家調成由電腦控制來研究電腦打法的差異，或四家都由玩家控制再照本宣科來累積橋牌知識，其間各種組合，可說是其樂無窮。



乾脆攤牌來打看看

彈性的叫牌

叫牌技巧可說是橋牌打法中相當重要的一環，爲了達到最有效率的溝通，各種制度、特約應運而生。大滿貫橋牌Ⅱ也提供幾個比較有名的特約，但手册上並沒有說明清楚，其意義大致如下：

1. **Cue Bid** ——一種控制力的叫牌，大多用於王牌的花色確定以後，使用4♣來詢問控制力並迫叫成局的叫法，答叫者必須回答持有**A**的花色。

2. **Weak Two-bid** —弱二開叫，一般來說，在二線開叫的強二叫法表示所叫的花色至少有六張，而點力在22到27點之間的大牌。但如果手上的點力只有6到11點又不想錯失機會，可以一律以2♣來表示是弱二開叫，但千萬別誤會王牌是♣哦！

3. **5 or 4 Card Major** —表示某一花色至少必須持有5或4張才能開叫該花色。

4. **Jacoby Transfer** —傑科比轉換叫，表示以1NT開叫後，答叫者若希望由開叫者打二階某一花色的合約，應該叫出該花色次一輪的花色（假仙？），再由開叫者再叫出該花色。

5. **Gambling 3 NT** —以3NT來表示一手強牌的開叫，是一種建議滿貫的叫法。

6. **Unusual 2 NT** —當二階開叫時，若手上沒有可支持的牌，回答2NT來示弱。

以上這幾個特約都可以由控制面板上的開關來決定是否要使用，非常有彈性。不過有個怪異的現象是當筆者設定王牌至少五張才開叫時，電腦仍然四張就開叫了，造成不少困擾。

另外還有一個很有趣的設計是可以調整電腦叫牌的攻擊性，如果你叫牌時不喜歡電腦插嘴，可以把電腦的叫牌調成「消極的」；如果你希望電腦叫牌帶勁一點，可以調成「挑釁的」，在雙方皆有牌力時（PART SCORE）這就非常有趣了。

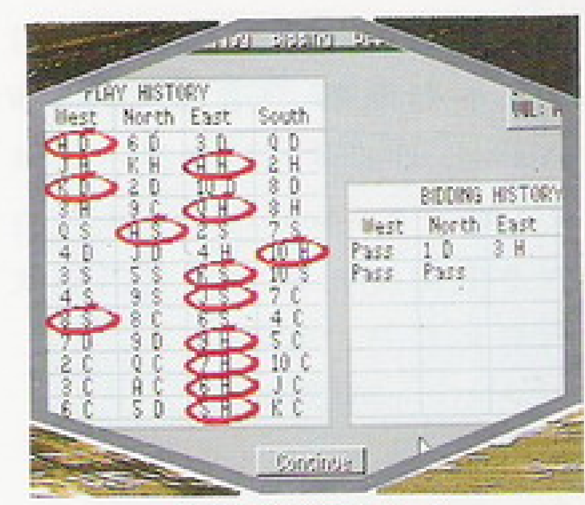
差強人意的AI

現在牌在你手上，但是能保證電腦能不「偷看」你的牌嗎？在要求電腦發一副6♠的牌後，我們來看看發生了什麻煩事。



S	W	N	E
1S	2H	—	—
2S	—	3S	—
6S			

這副牌在西家持有♠AK下注定要倒一墩，而電腦所控制的南家卻在3♠後直接跳叫6♠，好像是早已知道要叫到6♠，簡直是做弊又打錯草稿，竟配了一副5♠的牌出來自打嘴巴，至此玩家只有徒呼負負的份了。因此，你若要問這個遊戲的AI如何，我只能告訴你千萬小心電腦那雙看不見的眼睛，畢竟我們是在電腦的地盤上玩遊戲。



觀看戰績資料表

初學者極佳的選擇

如果你是個剛出道的橋手，大滿貫橋牌Ⅱ是極佳的選擇，在練習模式下，你可以得到即時的提示、重新叫牌與回手的功能。週全的戰績統計資料與手册的內容也有助於你對橋牌進一步的了解；若你自認是橋牌高手，最好別期待有太多的精彩牌局，不過它的發牌功能也絕對讓你值回票價。

總括來說，大滿貫橋牌Ⅱ最成功的地方是畫面與音樂，320×200，256色的畫面是視覺上的一大享受，可惜會拖慢遊戲進行速度，還好將畫面切換爲非圖形顯示後可使速度增快不少。音樂的風格典雅獨特，除了莫札特的音樂外，還有巴哈、貝多芬、克萊門第等名家的創作，在生活煩悶之餘，玩玩電腦橋牌，聽聽貝多芬的“給愛麗絲”，傾倒一下心中的垃圾，也是一種優雅的樂趣。

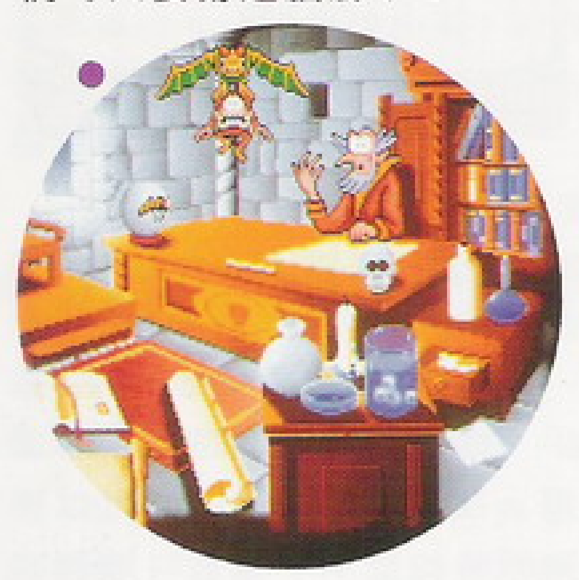


遊·戲·獵·人

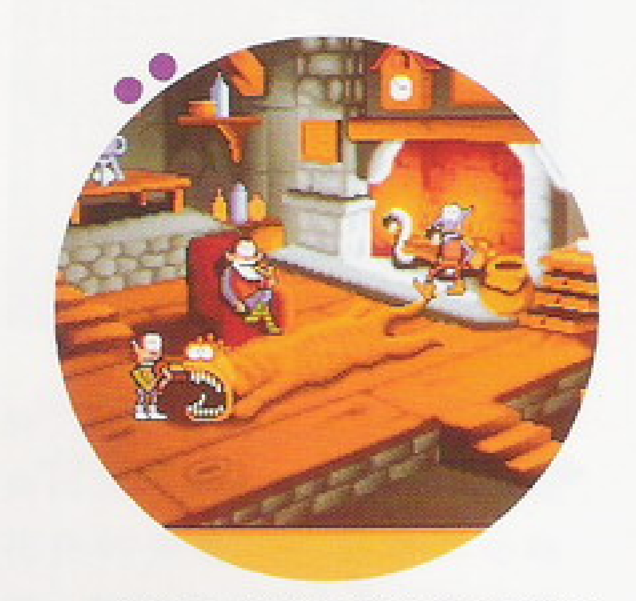
泛象軟體發行



還記得以前爲了幫助小精靈過關而被搞得死去活來的頑皮小精靈嗎？這回CokelVision公司又推出了續集——頑皮小精靈2－拯救巴福王子。由於遊戲難度的增加，這回玩家們可又要傷透腦筋了！



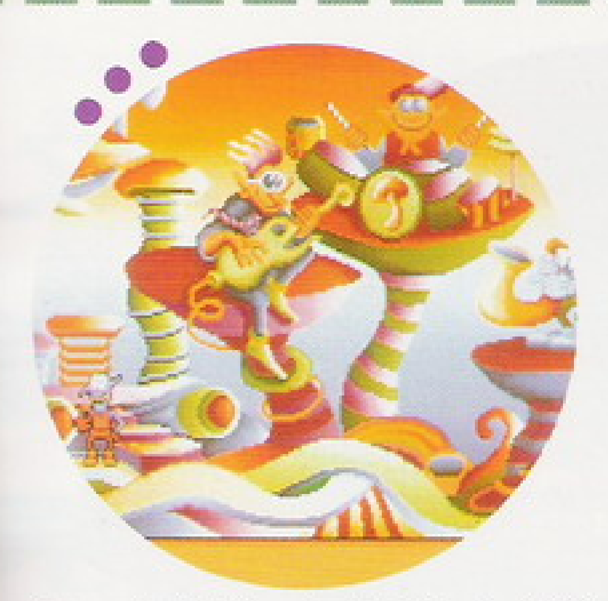
話說本來安和樂利的精靈王國發生了一件可怕的事：王子巴福被一個長著翅膀的怪物抓走了，而且音訊全無。在絕望的情況下，國王安哥拉菲只好求助於法師默迪馬斯。由水晶球所浮現的影像上證實：王子巴福被抓到一個被阿摩尼亞克所統治的城堡。阿摩尼亞克當然是一個非常邪惡的魔王，而那城堡也在非常遙遠的地方。（好像每個故事的開場白都差不多，只是人名換一下而已。）他爲什麼要抓王子呢？因爲國王安哥拉菲五十年前曾經打敗了他……不管怎麼樣，總之，一定要有人去救王子嘛！所以，偉大的男主角「們」出現了！（爲什麼是複數？因爲玩家一次可以控制兩個人



頑皮小精靈2整個操作界面和劇情的表達方式仍然和第一代差不多。玩起來的第一印象就是遊戲中各種人物的逗趣表情均和第一代神似。不過這也不能怪它，320 × 200的螢幕解析度能做出什麼表情嘛！至少比SIERRA那種嚼口香糖似的表情好上很多了。

第二代將玩家所能控制的小精靈從三個減到兩個，但你可別以爲這樣玩起來會比較輕鬆。因爲第一代只能對一個小精靈下命令，這回是可以同時對兩個小精靈下命令。因此，很多動作必須分工合作才能完成，例如一個偷火腿、一個偷瓶子；一個按噴泉、一個裝水；一個踩老虎尾巴、一個從老虎嘴巴拿東西……等等，這反而增加了遊戲的困難度。或許你覺得這沒有什麼大不了的，等到你發現用滑鼠下命令下得手忙腳亂時，就能體會我的感覺了。

和第一代一樣，對不同的小精靈下不同的命令會有不同的結果。說明書上寫著：芬格



是一位嚴肅、有禮且小心的傢伙，而溫哥則是個古怪、愛開玩笑且魯莽的傢伙，大致上說得八九不離十了。但是玩這種Game，一定是採用窮舉法，還管誰的個性如何？不過這種設計的確增加不少「笑」果。

這一代的小精靈終於是不死之身了，而且身上所帶的物品，絕不會因爲使用錯誤而消失，必須重新來過。這對玩家而言當然是個貼心的設計，不過這也擺明了要考考你的腦力。自認 IQ180 的玩家們不妨來嘗試看看。

遊戲中所找到的每一個物品，大都有意想不到的作用。例如火腿竟然是用來打狗的；石頭可以把藏在咕咕鐘內的鑰匙打下來等。有時覺得蠻沒道理的，不過這種遊戲說穿了就是要一試再試，才能解決問題。



除此之外，頑皮小精靈 2 還提供鬼牌和筆記本的功能。鬼牌就是遊戲提示，在玩不下去時可以查看一下，不過由於鬼牌最多只有 3 個，因此就要和 SAVE 和 LOAD 搭配使用了。先 SAVE ——看鬼牌提示——再 LOAD 回來，這樣就有無窮盡的提示了……。而筆記本可以讓你記錄一些重要的事情，雖然筆記本記錄的空間不是很大，但是這些設計都相當令人激賞。



在音效方面，支援大部份常見的音效卡，背景音樂也還不錯，就是聽久了會膩。而芬格每隔一段時間就會吹口哨，在遊戲卡住的時候，簡直是煩死了。而人物間的對話則是用一堆不規則的音節來取代，聽來不但惹人厭煩，還會擾亂思緒，不知這是哪一國的語言？（玩不下去還吵，害我差點就把電腦給砸了。）



由於要控制兩個小精靈，遊戲進行時便常常需要在兩個小精靈間切換控制權。這時問題來了，有的時候控制權無法切換，這樣就造成了下錯命令的情況，尤其在滑鼠鍵按太快的時候更容易發生。除此之外，滑鼠鍵一按下，人物動作立刻暫停，讓人有點不能適應。大概是這家公司對於撰寫滑鼠的控制程式還不是很熟悉吧！

這個遊戲中最大的敗筆就是說明書了，在第七及第八頁突然天外飛來一筆，使人丈二金剛摸不著頭腦，而且還是以句點做開頭，令人啼笑皆非。出版公司應該要好好維持說明書的水準才對。



總之，這遊戲相當不錯，蠻像腦筋急轉彎的。對於喜歡動腦而不愛射擊遊戲的玩家，這個 Game 必能使你發揮充份的想像力，並從中獲得許多樂趣。



作者

芬格&溫哥



遊·戲·獵·人

電腦休閒世界發行

忍者原人



哈啾！春寒峭峭，身體一向瘦弱的麥工人又感冒了，雖然主編大人要我如期交稿，但是周公又在一旁向我招手了，我怎麼能拒絕周公的約會呢……？夢中我彷彿又回到了很久很久以前的史前時代…。

在一個月黑風高的晚上，我（祖）和麥正一邊打屁一邊啃著恐龍肉、喝著草莓汁，突然僕人上氣不接下氣地跑進來說：「不好了！不好了！隔壁的尼安德塔人把你們所有的女人都擄走了！」我和麥一聽不禁肚中有氣，這些尼安德塔人竟敢在太歲頭上動土，眞是活得不耐煩了！於是我們倆立即換上閒置已久的忍者服裝，穿戴妥當之後，馬上就往敵人的巢穴出發了，此仇不報非君子！



哇！好重的母豬！

沒錯，兩年前風靡一時的忍者原人（Data East 出品），現在由歐洲 Elite 公司取得移植版權，已經在 PC 螢幕上復活了，如果你曾經玩過 PC 原人或麥登原始人，那你絕對不能錯過這個同類型的爆笑動作遊戲，如果你沒玩過上面幾個遊戲，那你更不能錯過這個遊戲了，是不是眞的有這麼好玩，看下文就知道了。



天啊！好大的恐龍！

從現在開始，祖和麥這兩位超級原人，將帶領著你回到遙遠的史前時代——一個到處充滿著飢餓的肉食動物及野蠻的原始人的時代。本遊戲包含五個大關卡以及十幾條不同的遊戲路線，可讓玩者自己選擇。遊戲的最終目標，就是要讓英勇的祖和麥，安全地通過所有的危險考驗，以救回被醜陋的尼安德塔人所綁架的老婆們。

在這些關卡中有無數的野蠻人和高危險性的生物，會向祖和麥進行瘋狂的攻擊。你的敵人包括尼安德塔人（在天上飛的會向你投擲炸彈的、在地上走隨時給你一記悶棍的、更有偽裝成草叢的）、翼手龍（有名的空中殺手）、始祖鳥、小蜜蜂（別小看它們）、暴龍、食人草（會吐出能致人於死的有毒種子）、放電飛魚（冷不防從水中跳出來，電得你口吐白沫）... 等等。



哈，被我擺平了！

除此之外，每一關都有一個巨大的把關頭目，你必須戰勝各個頭目，才能解救你的女人，並進入下一關。這些守護該區的頭目，都是該地區中最最龐大且人人皆怕的大傢伙，

比如第一關的恐龍媽媽、第二關的食人巨草、第三關的翼手龍…… 等等，如果祖和麥不夠強壯，或沒有好好利用強力的武器，那麼可能就會成爲大恐龍或食人草嘴裡可口的餐點了。

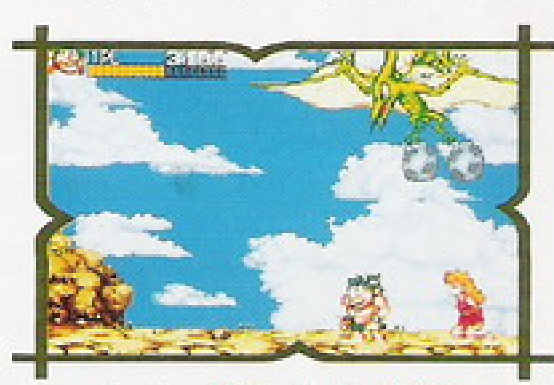
在你營救的過程中，你一定會感到疲倦或飢餓，所以在路上看到有可以吃的（通常會從敵人身上掉下來）可別客氣。如果你看到蛋，請務必把它打破，因爲裡面可能藏著食物、武器或特殊物品呢（當然有時候也會孵出翼手龍來）！特殊物品裡面包括：



「恐龍號」全速前進！



嚐嚐我的超級大槌！



小心 翼手龍的轟炸

人像

這看起來就像是縮小的祖或麥，若祖撿到麥的人像，則祖可得 2000 分，而麥則加一人。相反的，若麥撿到祖的人像，則麥可得 2000 分，而祖加一人，若又要得分又要加人，那就撿自己的人像吧！



變成食人草的午餐了！

食物

水果、肉塊、蛋糕等等食物可以補充你的體力，太長的時間沒有進食可是會餓死的哦！



接下來要往那邊走呢？

辣椒

不管是瓶裝還是新鮮的辣椒，都是最刺激的天然食物，吃了它會使你有如烈火焚身，有短暫的無敵狀態。

武器

一開始你身上只有石斧和木棒兩種武器，在旅途中還可以撿到燧石（遠距離投射武器，可令前方的敵人心驚膽顫）、迴力鏢（投出之後到飛回你的手上之前都可以打倒敵人）、火球（最佳的近身防禦武器）、石輪、雷電（射程短，但是威力最大的一種武器），選擇順手的武器，有助你遊戲的進行。

另外，在遊戲的畫面、音效與操作方面，也都有相當出色的表現。先來看看畫面部分，雖然畫面大小稍微縮水了一點，但以流暢的雙重捲軸來彌補這項小小缺失，還是相當令人滿意的。音效、音樂部份，不管你是使用魔奇音效卡、聲霸卡或 MT-32，都能獲得極佳的表現。操作方面，可使用鍵盤也可以使用搖桿，雖然可以自定鍵盤，但還是比不上搖桿來得方便、容易。

附帶一點，擊退敵人的方法不止一種，使用武器也好、跳到敵人頭上蹬他也好，只要有效就好，最重要的是自己不要先笑翻了。此外若按住發射鈕（鍵）不放，則祖（或麥）的手臂會開始旋轉，當手臂旋轉速度夠快時，再放開發射鈕，便可發出強力武器，具有較強的殺傷力，對付頭目時將特別有用。

整體看來，在這個遊戲上幾乎找不到什麼明顯的缺點（當然了，要不然 Elite 怎敢投注人手來移植呢？），眞要找的話，大概就是它的保護方式了。手册保護外加磁片保護，要進入遊戲得先找出螢幕上指定的手册上的字，通過了第一關還得檢查原始磁片，一切無誤才能順利進入，這對懶惰的夢工人而言，眞是一種折磨。

廢話少說，如果你是個動作遊戲迷，那麼這個遊戲應該能陪伴你度過一個愉快的午後。奇怪！一個、兩個、三個、四個，數來數去都不夠，不跟你說了，我要去繼續努力救出被綁架的老婆們了。

作者 夢工人

神勇毛毛蟲

遊·戲·獵·人

電腦休閒世界發行

作者 Wesley



百戰小旅鼠曾讓不少電腦玩家們津津樂道，最近市面上又出了一個新的遊戲，叫做神勇毛毛蟲，遊戲方式頗有異曲同工之妙，玩起來也很有趣味。

神勇毛毛蟲同樣是一個過關遊戲，目的在於讓每隻毛毛蟲經過長途跋涉到達終點後，蛻變成一隻隻美麗的花蝴蝶。不過這還只是程式設計者的小小目的，因為說明書說遊戲目的是要達到一個「祥和社會」的總目標（lead to greater world harmony），看樣子程式設計者與連戰院長是心有靈犀一點通，咱們政府應該好好表揚才是。

神勇毛毛蟲關數頗多，而且區分成四個難度等級，其中1～18關爲Easy，19～33關爲Moderate，34～53關爲Challenging，再上去則是最難的Brutal。玩者可以從第一關開始玩起，熟悉一下遊戲的技巧；也可以直接跳到各等級第一關，嘗試立即的挑戰。每過一關，遊戲就會給玩者一組看似俄文的密碼，以後重新進入遊戲時，就可直接進入下一關，而不必重頭玩起了。



毛毛蟲被電風扇吹的亂七八糟

雖然有這四個不同的等級，但事實上每一關的難度並不相同，例如有些Moderate的關，可以不假思索立刻完成，但是屬於Easy的關可就要想老半天了。雖然每過一關所耗費的時間不多，但是在總關數很多的情形下，玩者不太可能在短時間內打通關。如此一來，對於想要節省時間或是不畏艱難的玩者來說，可能就無法如其所願，而只有乖乖地「從基層做起」。



只用一個風扇，怎麼過關呢？

毛毛蟲的命運說來可憐，打從出發之時起，就注定要篳路藍縷，這一路上的重重阻礙，包括「崇山峻嶺」、「大海汪洋」、「無底地洞」等（以上係相對於毛毛蟲的體積而言），還有「千斤墜」、「強力電風扇」（別忘了毛毛蟲可是很輕的喔），以及許多走不出去的死角；有些關卡還非要毛毛蟲去觸動某些機關，才能間接地過關。

但是毛毛蟲們不會就此氣餒，經由你的協助，它們終將走上康莊的大道。但是要如何幫忙呢？

答案揭曉！原來就是在於如何運用各種輔助工具，以協



加油！加油！就快要到了

助每一隻毛毛蟲不畏艱難險阻，神勇地到達目的地，而這也是神勇毛毛蟲遊戲的精神所在。

遊戲所提供的輔助工具很多，包括橋樑、斜板（引導毛毛蟲滾動）、電風扇及磁鐵（吹走或吸引毛毛蟲）、彈簧床等。藉著這些工具，毛毛蟲得以過山開路、逢水造橋，甚至連一些看似不可能通過的關卡，也都能以各種工具加以組合，讓毛毛蟲順利到達目的地。



磁鐵＋風扇，先吸起來再吹過去

正因爲工具種類繁多，再加上多數關卡解決問題的方法並非只有一種（當然部份簡單的關卡除外），神勇毛毛蟲就變成挑戰玩者想像力與創造力的遊戲。

試想從遊戲開始，一再看到可憐的毛毛蟲，因你的束手無策，一隻隻掉進無底的深淵而魂魄昇天，或者是進了死路而無法出來，心中總有些許的難過；一旦想出破關的方法，看見毛毛蟲平平安安地從起點爬到終點，進而變成一隻隻美麗的蝴蝶，心中愉快之情，也就不言可喻了。



在海底也行哦！

由於失敗後還可以再重來，因此神勇毛毛蟲可以讓玩者不斷嘗試錯誤，也可以藉此找出最簡便的過關方式。

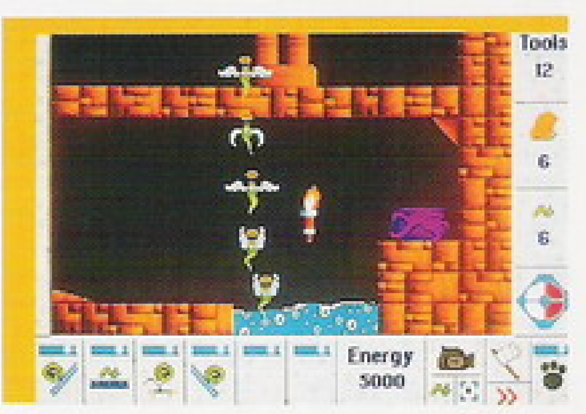
不過遊戲在此有兩個限制：第一，每一關只允許固定數目的輔助工具同時存在。假如限定是五個，那就表示你只能同時使用三個斜板＋兩個電風扇，或是兩個斜板＋一個電風扇＋兩個彈簧床。每一關的限額不同，有些關只准有一個，而有些關卻又可以有十幾個以上，因此，數量的限制也是遊戲的難易度變數之一。



要觸動機關才能過去哦！

第二，玩者每設定一個輔助工具，就必須消耗一些能量點數。遊戲提供每一關五千點的能量，設置一個輔助工具要消耗兩百點，使用網球拍（使毛毛蟲從爬的狀態變成滾動的狀態）一次需要一百點。或許各位看倌會問，如果前述的限額太低的話，那訂五千點又有什麼用？

遊戲雖然有第一項的限制，但事實上已設置的工具是可以取消的（按滑鼠右鍵即可），有時候網球拍的大量使用也是必須的（網球拍不受第一項限制），因此，五千點使用起來是很寬裕的。不過，說實話給玩家五千點也太多了，簡直就是在放水，使得遊戲的困難度大大降低（一般來說，用掉兩千點以上的情形並不多見），缺乏挑戰性。



唉！毛毛蟲全部昇天了

此外，神勇毛毛蟲缺乏給玩者實質的「獎賞」，讓人感到有些遺憾。每破解一關，遊戲只給玩者一段可有可無的鼓勵文字以及下一關的密碼，既沒有依照玩者的過關技巧折算成分數，更別說有排行榜了。既然過關技巧不是遊戲所強調的部份，那「過關」本身似乎就成了目的，也難怪神勇毛毛蟲有那麼多關，讓人玩到覺得好像無窮無盡一般。



領先羣雄的特寫鏡頭

神勇毛毛蟲是一個可以歸類爲小品的遊戲，非常適合各位看倌們，尤其在創世紀龐大結構下尋找眞理後，或是在鐵路A計劃裡拚命賺錢之餘可把它當作「忙」裡偷閒、放鬆心情的「小玩具」，有興趣者不妨一試。



諸神的黃昏

作者 林政翰

遊·戲·獵·人

電腦休閒世界發行



不知道各位玩家們有沒有注意到一件事，最近即將上市的諸神的黃昏與魔界召喚這兩個遊戲的操作介面、遊戲畫面竟然如此神似!?也許你已經猜到答案了，沒錯！這又是SSI的傑作，SSI向來以舊瓶裝新酒聞名，較有名的如AD&D系列、魔眼殺機系列、**Buck Rogers**系列等等，都是玩家們耳熟能詳、換湯不換藥的系列遊戲。

可是精明的你也許已經發現，諸神的黃昏掛的是Interstel的招牌，而魔界召喚卻是SSI的產品。原來這兩個遊戲的設計群Event Horizon原先是Interstel手下的一個小組，在諸神的黃昏完成之後便投效到SSI的麾下了。SSI當然不會讓這麼一個新的遊戲系統就此埋沒，於是馬上換上新故事重新包裝一番，於是就成了後來的魔界召喚；而且要是沒有意外的話，同一系統的第三套遊戲Veil也快問世了（註：上述三個遊戲彼此並無關聯）。

言歸正傳，接下來就讓我們來看看今天的主角吧！筆者印象中好像從來沒有玩過以神話故事爲背景的RPG,諸神的黃昏可算是第一個。本遊戲的故事架構取材自北歐神話，故事內容大致如下：

話說創世之初，天界諸神分成由世界之父歐丁所領導的正義諸神，以及由洛克帶頭的邪惡一族，雙方長期的對立將在一場腥風血雨的大戰之後結束，這一役也就是雷格納之戰，或稱之爲〞諸神的黃昏〞。但許多神話故事中都說在這一場戰爭中北歐諸神全部戰死，邪惡的一方獲得了空前的勝利。世界之父歐丁在戰爭爆發前便知道未來即將發生戰爭，也知道他們將要面對失敗，到那時他將不再有支配命運的權力。不過他決定至少要盡力阻止諸神的衰敗以及惡勢力的坐大，於是他開始著手準備……



歐丁從英勇戰死的戰士中挑選了你，把你的英靈引導進入他的神殿之中，重新賦予你生命，然後派你去巡遊所有的領域，目的是要盡可能地改變居於劣勢的命運。遊戲中你的任務包括尋找知識以及改變已知神話的內容。你必須盡一切努力，以挽救諸神即將被毀滅的命運。



筆者在看完遊戲手册之後便迫不及待的準備進入遊戲了。遊戲一開始便是一段精彩的劇情簡介，640 × 350的高解析度畫面，配上悲壯的背景音

樂，套一句周星馳的廣告詞，眞是「好看的不得了」！

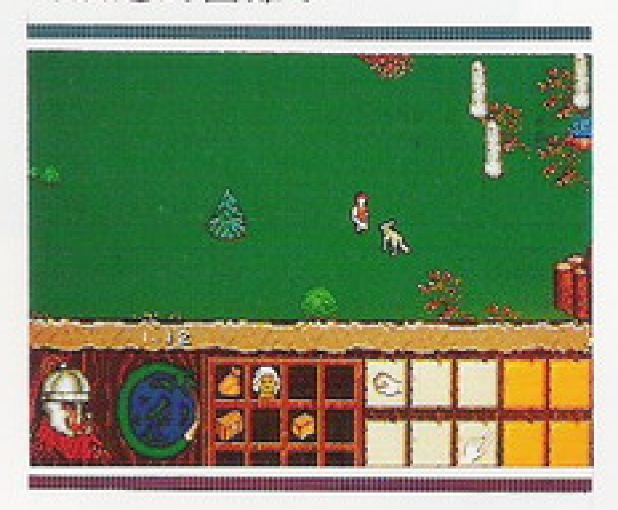
看完片頭介紹之後，接下來便是選擇人物或創造人物，若是你懶得自行創造人物，遊戲中已經備有數名不錯的人物供你選用，不過筆者強烈建議你一定要嘗試自行創造人物。不過我的意思可不是說遊戲提供的人物不夠好，而是因爲諸神的黃昏中的人物創造完全不同於以往的 RPG。一般的角色扮演遊戲中往往以擲骰子的方式來決定主角的各種屬性點數，而在本遊戲中則是以一種稱爲學習成長的方式來進行人物創造。



選擇了創造人物模式之後，螢幕上會出現一幅地圖，以及下方一條代表時間的紅線，你有大約五十年的時間（也就是原來的你戰死之前的生命）去學習聖者能力或戰士技能，完全看你個人的喜好（別忘了仔細聆聽令人血脈賁張的背景音樂哦！）。

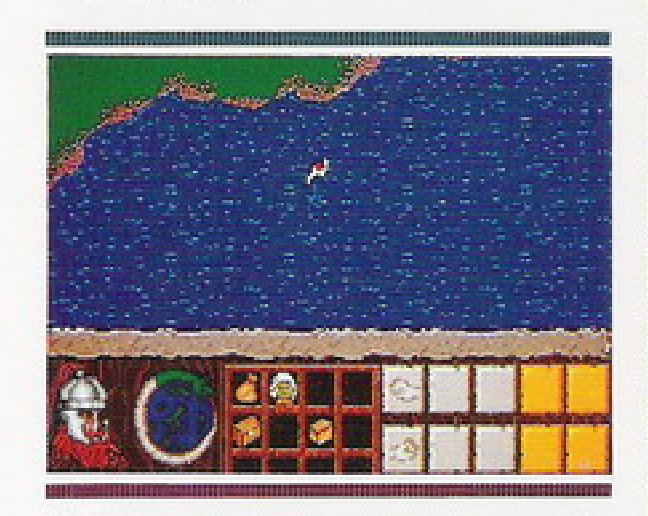


RPG 中最重要的工作之一就是與遊戲世界中的居民們交談，以獲取重要的解謎關鍵。如果你是一位創世紀迷，那你一定相當熟悉它的關鍵字交談系統；而在諸神中你也可以找到功能更強更便利的交談系統，當你使用交談功能與 NPC 們對話時，系統會在對方所講的話中關鍵字的下方出現黃色底線，提醒你這個字可能是很重要的，一段話講完之後，還會出現關鍵字選擇視窗，讓你繼續追問下去，另外，如果你發現有你認爲重要的單字，而視窗中卻沒有出現，這時你也可以從鍵盤上輸入，來加以詢問。這種方式，大大增加了遊戲的便利性，也不會有不知從何談起的困難了。



另外一個 RPG 要素便是戰鬥了。最近的遊戲設計趨勢是即時戰鬥系統，本遊戲當然也不例外。遊戲中主角只有兩隻手（不然豈不成了怪物），可以分別裝備上武器，戰鬥時也可以分別使用，每一次攻擊之後需要一段時間恢復體力，才能進行下一次攻擊。但是因爲本遊戲採單人冒險模式，所以要儘量避免以寡擊衆，免得被〃圍爐〃吃悶虧。此外敵人的 AI 也不低，它們會先觀察你，再決定要不要對你下手，而且當它發現自己不是你的對手時，也會腳底抹油先溜爲快的。

音效方面，挑剔的玩家們可有耳福了，因爲本遊戲從頭至尾都充滿了精心設計的音樂（支援 MT-32、Ad-Lib、聲霸卡等），不會讓你因爲一直重覆而覺得煩膩。當然，要是你眞的覺得煩的話，你還是可以把它關掉的。



本遊戲最大的一個特色就是開放式的結局，你可以自己來決定何時讓遊戲結束。不像一般的 RPG 總是安排一位最後的大魔王，當擊敗大魔王時遊戲才算結束。就像前面的故事介紹所說的，本遊戲的最終目的在挽回諸神免於被毀滅的命運，而主角的最終任務是找尋命運號角，當你找到它並將之交給平道爾之後，他會吹響這支號角，雷格納之戰於焉展開；如果在這之前你的努力不夠，那麼諸神將難逃毀滅的命運。反之，若你覺得局面尚有挽救的餘地，只要保留這支命運號角，直到你認爲時機適當爲止。



整體而言，這個遊戲具有相當的吸引力，也許你會擔心，要是不懂北歐神話的話，那豈不是無法享受這個遊戲了。還好，遊戲手册中使用了至少三分之二以上的篇幅來介紹北歐神話，不玩遊戲光看手册也是頗有收獲的。



遊·戲·獵·人

第三波發行

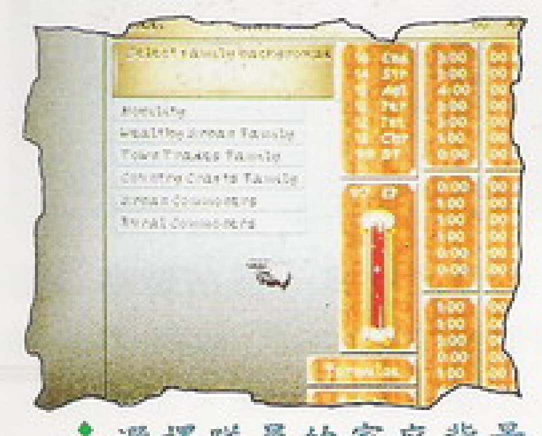
黑暗紀元



作者 曾昭奇

您是否厭倦了以幻想地域爲冒險故事舞台的RPG呢？何不試試Micro-Prose 展現強烈企圖心的新作黑暗紀元。在電腦硬體科技有了大幅的進步之後，各大遊戲軟體公司也紛紛提升遊戲所需求的配備，爲衆玩家們營造出一個更眞實的世界。例如創世紀七是NPC人物作息的眞實，冥河深淵是3D迷宮模擬的眞實，而黑暗紀元則是考據的眞實。

Micro－Prose 爲了打響它在RPG界的第一炮，新作中自然得有些新穎的創意與過人之處才行，中世紀的歐洲大陸便成了他們著手的舞台。在遊戲隊員的創造與培植方面，複雜度更是超越了同類產品－－巫術七代，爲了增加黑暗紀元的耐玩度， Micro－Prose 也摒棄了傳統RPG的單線式劇情，改以任務取向的方式進行遊戲，以下筆者將逐項剖析黑暗紀元的優缺點。



選擇隊員的家庭背景

若有人說：「我爲了創造出四名黑暗紀元的隊員而花了三個多鐘頭。」那可不是新聞，黑暗紀元爲了展現它考據的眞實度，在玩家接觸這個遊戲的第一關－－創造人物就可以見識到了：隊員一律爲人類，但可有六種不同的家世背景，而家世將與人物日後可從事的職業和分配基本技能的EPS有關，黑暗紀元還首創在隊員開始冒險之前能先以多達36種不同的職業來鍛鍊各項技能，而隊員目前的職業也將影響下次能從事的職業，隊員們的年齡從15歲至65歲之間，玩家將有50年的時光先去調教，但在30歲之後人物便開始老化。基本



中古世紀街頭一景

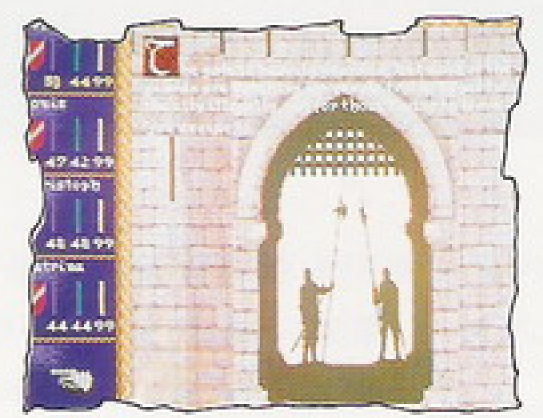
屬性會降低，從事新職所能獲得的經驗點數也同時減少，所以如何搭配出兼顧體力、技能經驗和施法能力的團體將是玩家的一大考驗，在此筆者建議您先以遊戲本身預設的四名人物在簡易模式下先玩個一兩天，等到戰鬥模式和操作介面熟悉之後再自行創造出一隊符合您需要的隊伍。



靜謐平和的古城風情

中世紀的歐陸流傳著今日化學的先驅－－煉金術，而黑暗紀元內的法術系統也就是以煉金術爲理論基礎發展出來的，施展一個法術不僅需要藥材，還得有品質尚可的煉金

石，步驟稍嫌繁複，法術效力也依配方的不同而分爲弱中強三級。呼叫聖徒正好可彌補法

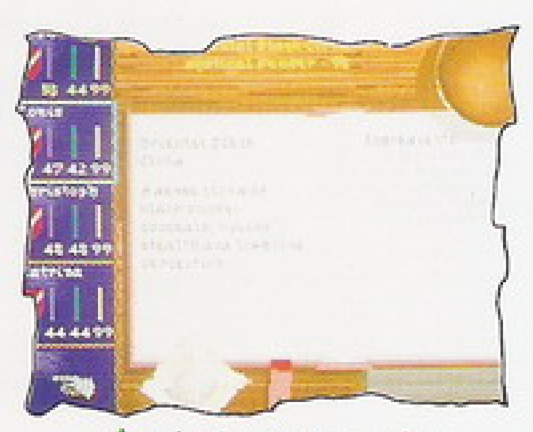

開啓命運的大門

術之不足，歐陸各地教堂有隱士賢人被信徒奉爲最接近上帝的聖徒，遊戲中預設了近140位的聖徒提供各式協助，每位聖徒各有不同的聖日，在聖日禱告屬於該聖日的聖徒，所獲得的能力將可大幅增加。可是在結束遊戲前要找齊137位聖徒是幾乎不可能的事情，筆者第一次以遊戲預設人物玩到打敗大魔王也找到一百多個而已。


檢視隊員畫面

另外在故事性與操作介面方面，因爲黑暗紀元是採任務取向，一開始玩家只能在各城鎮公佈欄得知該地點是否有擾亂人民的盜匪或是否有人遺失物品？並進而爲民除害或長途跋涉去取回他人委託尋找的物品，藉此隊伍可獲得實質的金錢回饋與無形的名譽點數提昇，經由這些過程，隊伍會得到眞神的召喚，正式踏上主要任務的旅程。値得一提的是，最後的決戰對玩家來說有點刁難，整個遊戲是否結束並沒有明確的訊息指示，然而再玩下去也沒什麼意思了，給人一種虎頭蛇尾的感覺。

操作介面則是以在RPG遊戲中少見的文字選單方式進行，出了城鎮後是2D平面視角，這種搭配並不十分理想。自動戰鬥時電腦的AI並不強，但已足夠應付大多數的敵人。是否能夠使用某項武器決定於人物的屬性與技能，而非職業，這一點十分合理。


精美的法術書


不可預知的未來旅程

圖形與音效方面筆者對黑暗紀元的評論是毀譽參半，因爲在各個不同城鎮的文字選單的背景圖片畫得頗有中世紀油畫的風味，但出了城鎮後隊伍的移動卻像CGA 時代的RPG，令人不敢相信這二種不協調的畫面出自同一個遊戲。呼叫聖徒時的背景音樂給人一種靜謐平和的感覺，可看出編曲時的用心，可是其他的音效則乏善可陳，只能說成績平平而已。

總體上來說，黑暗紀元極力想跳出傳統RPG的窠臼，可是筆者要非常遺憾的說，它並沒有成功。一個好的RPG要能讓玩家融入整個劇情中，心情隨著隊伍遇到的各類事件起伏，而練功過程又不至於太枯燥讓人心生厭煩。黑暗紀元的製作小組在考據上的確花了一番心血，卻忘了中世紀歐陸人民也是有血有肉，有笑有淚


激烈的戰鬥場面


戰利品清單

的，不能夠讓玩家對遊戲中的角色產生同理心的RPG，絕對不値得給它一個好的評價，Micro－Prose 面對一個題材如此豐富的中世紀卻只在考據上大作文章，而沒有在故事性與耐玩度上加以補強，實是一大敗筆。奉勸諸位，如果您對中世紀歐洲大陸的人文與社會制度感興趣，那倒不妨買一套來見識一下，否則近來國產RPG中常有佳作出現，以實際行動來抵制不注重遊戲內涵的公司，才能促使遊戲軟體水準的提升。


膜拜神像祈福

ORIGIN FX

自從 Microsoft、Lucas、Maxis、Sierra 相繼推出 Windows 上的遊戲之後，衆所週知的 Origin 公司也於今年年初加入了 Windows 的市場。不過這回不是出新的遊戲，而是螢幕保護程式（Screen Saver）。

Windows 由於採用圖形界面的操作方式，整個螢幕長時間在高亮度的畫面中會減短螢光物質的壽命，爲了能使螢幕活久一點，當使用者有一段時間未使用電腦時，畫面自動切掉而以一些單調的星點或線條取代之。常見的螢幕保護程式除了 Windows 內建之外，還有 After Dark、Screen Peace 等。

Origin 這回的螢幕保護程式可全然不是這麼一回事。不但畫面鮮艷－螢幕短命，支援音效－燒掉喇叭，還不斷做記憶體置換－操死硬碟。安裝之後佔硬碟 5.5MB，簡直是嚇死人。現在我們來看看這個螢幕「摧殘」程式有什麼特點：

動畫精彩音效棒

Origin 公司傲人的 Origin FX 動畫製作技術在此表露無遺。大家所喜愛的創世紀系列、銀河飛將系列，在此都有特殊的動畫展示，配上熟悉的主題曲，使這些動畫看再久都不會厭倦。除此之外，還有有趣的洗窗戶工人、城市造屋者、野火燎原等數十個精彩動畫。



▶Origin FX 螢幕保護程式



▶銀河飛將Ⅱ的電影動畫

顛倒時空大搬家

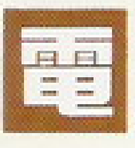
什麼 !? 創世紀的聖者在看銀河飛將？實在是太不像話了！創世紀 7 所有的怪獸齊聚一堂，共同踐踏螢幕；銀河飛將的隕石及飛機殘骸到處飄浮；創世紀中出現的植物則長在螢幕上，蔚爲森林奇觀；種種你意想不到的動畫都出現在這套軟體中。

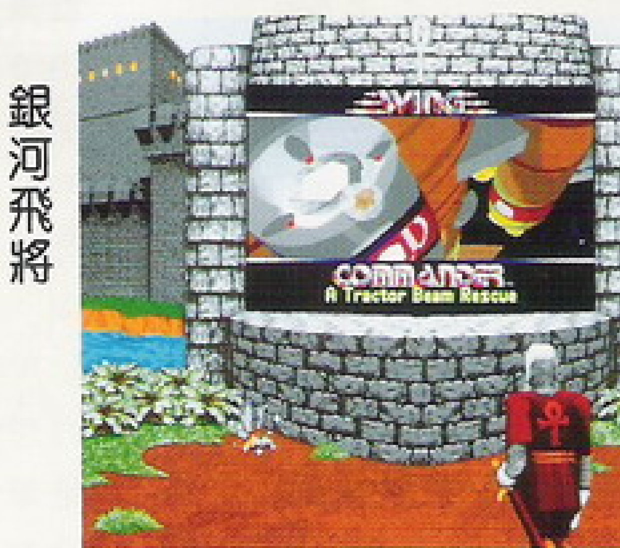
電影幻燈功能強

除了放映電影動畫之外，此軟體還可以做幻燈片展示。利用硬碟中的 BMP 圖形檔，訂定好顯示的順序，它將依固定的時間依序顯示這些圖片，功能強大令人滿意。

除此之外，磁片中存放了一些該公司即將推出的新遊戲海報圖形檔，如 Strike Commander、SERPENT ISLE、UnderWorld Ⅱ…等。







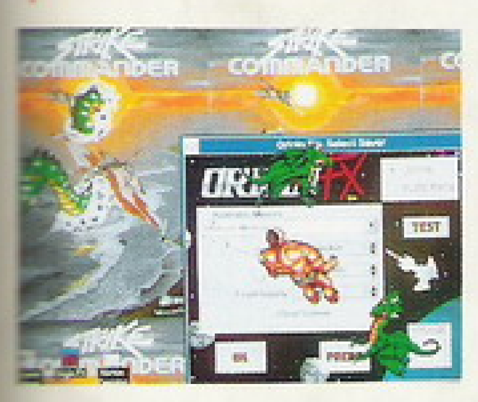
▶創世紀的聖者在看銀河飛將

Windows 螢幕「摧殘」程式

/ Mouse Wu

Origin 的忠實支持者可將這些圖片拿來當作 Windows 的桌布以飽眼福。有銀河飛將 II 的玩家們，還可以放映銀河飛將 II 中精彩的動畫 。喜歡 Windows 及 Origin 的玩家們可不要錯過了哦！

▼怪獸橫行於螢幕上



▼ Underworld II 的海報







畫面狩獵者一

在47期軟體世界雜誌中與大家討論過畫面狩獵者旁圖函式庫的應用，在此作者想與大家更深一層的探討此函式庫及CAP的圖形格式。

畫面狩獵者存下的CAP圖形檔可分爲檔頭（Header）、調色盤（Palette）及圖形資料（Image data）三部份。圖形檔檔頭共有10位元組（Byte），各位元組代表意義如下：

	意義	BYTE數
Header〔0〕	"CAP"	3
Header〔3〕	保留	1
Header〔4〕	保留	1
Header〔5〕	模式（參考用）	1
Header〔6〕	圖寬	2
Header〔8〕	圖高	2

調色盤資料緊接在檔頭後面，以紅、綠、藍（RGB）比例依序存放，若該圖爲2色圖形，則無此項資料。調色盤資料長度可爲：

0 byte	（2色）
12 byte	（4色）
48 byte	（16色）
768 byte	（256色）

接於調色盤資料之後爲圖形資料。256色模式圖形檔（有：13h、2Dh、2Eh 、2Fh、30h、38h、5Ch、5Dh、5Eh、62h等模式）直接依序存每一點的調色盤索引值；16色模式圖形檔（有：0Dh、0Eh、10h、12h、25h、29h、37h、5Bh、5Fh、61h等模式）則分爲4個色層（Bit plane）依序存放，每個色層的大小爲（寬×高／8）位元組，每位元組存8個點；4色模式圖形檔（有：04h、05h 等模式）以4個點爲一個位元組，每2個位元（Bit）存一個點的調色盤索引值；2色模式圖形檔（有：06h、0Fh、11h等模式）以8個點組成一個位元組，每個位元可爲0（黑）或1（白）。所有的點皆以左到右、上到下依序存放。下面舉例說明：

一、檔頭部份（以C語言爲例）

將畫面狩獵者的主畫面抓下，設其圖檔檔名爲GetCAP.CAP。我們將以下程式鍵入（請勿將每一行後面的中文註解打進去），再以C語言的編譯軟體（Turbo C、Borland C++或Microsoft C均可）編譯執

秀圖程式篇（上）

行，你將看到此圖形檔檔頭分析的結果：識別字串爲“CAP”，檔頭長度爲10個字元，圖形之長寬爲320×200，及適用模式爲13h。如果你手邊有其他的CAP圖檔，將下列程式中的“GetCAP.CAP”改爲你的CAP檔名就可以將那圖檔的資訊顯示出來了。以此小小的程式，就可以知道你手中的GAME是使用幾色、甚麼模式及解析度來顯示的，而你也會驚訝的發現有些GAME以16色模式就可以將畫面處理得栩栩如生！

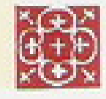
```
#include <stdio.h>
typedef struct                                          宣告檔頭結構
{
  unsigned char id_str [ 3 ] ;                          ·識別字串
  unsigned char reserved1 ;                             ·保留
  unsigned char reserved2 ;                             ·保留
  unsigned char mode ;                                  ·適用模式
  unsigned int  imagewide ;                             ·圖寬
  unsigned int  imagedeep ;                             ·圖高
} CAP_HEAD ;
CAP_HEAD CAPhead ;
void main ( void )                                      宣告檔頭結構變數
{
FILE *CAPfp ;                                           宣告檔案指標
CAPfp = fopen ( "GetCAP.CAP", "rb" ) ;                  開啓一個 CAP 檔
fread ( ( char * ) &CAPhead,1,sizeof ( CAP_HEAD ) ,CAPfp ) ;  讀檔頭
fclose ( CAPfp ) ;                                      關閉檔案
printf ( "ID string     : %s\n", CAPhead.id_str ) ;     印出識別字串
printf ( "Header length : %u bytes\n",
( unsigned int ) sizeof ( CAP_HEAD ) ) ;                印出檔頭長度（BYTE）
printf ( "Image size    : %u x %u\n",
CAPhead.imagewide, CAPhead.imagedeep ) ;                印出圖形之長寬
printf ( "Mode          : %02Xh\n", CAPhead.mode ) ;    印出適用模式
}
```

下期待續——作者：郭祥祥・鄭順水

第47期 閒閒傷腦筋 中獎名單

陳建鴻 彰化市	蘇裕翔 嘉義市	葉彥陽 台北市
徐嘉鴻 澎湖	紀奕帆 臺北市	田慶山 高雄市
黃友俐 台北市	李建宏 彰化縣	郭百沛 台北縣
張勝雄 基隆市		

以上中獎者各得價值500元以內的遊戲（不限套數，但不可超過500元）。中獎者請靜候通知。



淺談下一代的搖桿－GAME TOOL



長久以來，絕大部份的 GAME 玩家，都曾因找不到適當的輸入、控制裝置而深感困擾。由於近來 GAME 型態的多樣化（如休閒類、益智類、冒險類遊戲軟體的大幅增加），輔助功能（如查詢、存取等）的需求亦愈來愈多，現階段玩家常使用的輸入控制裝置有鍵盤、滑鼠及搖桿三種，但依然無一能完全適用或相容於所有的遊戲軟體。因此大部份的玩家只得以上述三種裝置相互搭配、支援的方式來進行遊戲（如以搖桿進行遊戲主體、鍵盤負責查詢、存取的輔助功能）。這種操作方式或多或少降低了遊戲應有的趣味性，尤其在面對一個高品質的 GAME 時，常令人有手忙腳亂，恨鐵不成鋼的失落感。在萬衆矚目的期盼下，GAME TOOL 終於粉墨登場。本文將就這套搖桿作一詳盡介紹。

GAME TOOL 包含了一個模擬器（EMULATOR）及一支掌上型搖桿（GAME PAD）它不像一般搖桿需透過遊戲介面卡與 PC 連結，而是以和鍵盤串接的方式與 PC 連結。這種方式有下列幾個特色：

第一．不需加裝遊戲介面卡或任何的驅動程式，同時也節省了一個擴充槽的使用。

第二．傳統 PC 搖桿的類比式訊號，需經遊戲介面卡轉換成數位式訊號才能進入 PC。但 GAME TOOL 採數位式訊號處理，因此其靈敏度要較傳統 PC 搖桿高。

第三．GAME TOOL 的訊號格式與鍵盤相同，排除了與硬軟體相容性的問題，因此它與所有的 IBM 相容電腦及遊戲軟體完全相容。

鍵盤模擬功能，也是 GAME TOOL 的主要功能之一。透過模擬器或工具磁片，它可依個人使用習慣或 GAME 的不同，任意模擬設定 8 個鍵盤按鍵功能。因此，您可以使用這套搖桿來操作那些原來只支援鍵盤的遊戲軟體，享受與電視遊樂器相同的操控快感了！時下愈來愈多的遊戲軟體具有雙打功能；如泡泡龍、瑪麗姊妹等，您也可以考慮以兩套 GAME TOOL 與鍵盤串接，來達成雙打的目的。（如：一套模擬英文字母鍵，另一套則模擬數字鍵的功能。）

值得一提的是，原廠 QUICKFIRE 公司爲提昇 GAME TOOL 的擴充性，及在各類遊戲軟體上的適用性，另推出了四型搖桿作爲選用配備；您可依 GAME 的不同及個人的使用習慣，選購合適的搖桿搭配使用。例如在模擬飛行、射擊的遊戲（如：銀河飛將），您可以選擇握把型搖桿（JOYSTICK），利用它敏銳的操控性及完美的手感，來享受那種飛行、射擊的快感。而在益智類、劇情類的遊戲（如：泡泡龍、德軍總部 WOLFENSTEIN 3D），您可以選用掌上型搖桿（GAME PAD），盡情融入遊戲劇情世界。

此外，這套多功能搖桿亦可使用在任天堂或任天堂相容機種的電視遊樂器。只要將 GAME PAD 或 JOYSTICK 與模擬器分離，再接上隨機附贈的任天堂搖桿轉接頭，即可與任天堂相容機種的電視遊樂器銜接，作爲任天堂搖桿使用。

好了，介紹了那麼多，我們接著作個總結。將這套命名爲“遊戲工具”，標榜爲下一代 PC GAME 輸入裝置新標準的搖桿－GAME TOOL，與傳統搖桿、滑鼠鍵盤作一簡單比較；無論是在遊戲的趣味性、軟硬體的相容性及輸入硬體交互搭配的方便性上，都有顯著的提升效果。就現階段 GAME 的輸入制硬體層面而言，GAME TOOL 確實提供了另一嶄新，值得考慮嚐試的選擇。







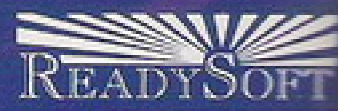


百戰小旅鼠“親”姊妹作

極度親切，兼具策略性與環保生態的唯一選擇

牠們會爬、會跳，而且會像一樣的到處滾，然而真正的問題是，牠們要如何闖蕩江湖呢？如何蛻變成美麗蝴蝶；那只有靠你非比尋常的智慧與耐力才能幫助他們勇往直前。

PSYGNOSIS



DRAGON'S LAIR III: THE CURSE OF MORDREAD

邪惡女巫抓走公主，誓在復仇；德克英雄大破魔窟，傳名不朽！

龍穴歷險記 III

中文化的卡通動作遊戲！

適　用：IBM PC/AT
記憶體：640K RAM
操　作：鍵盤/搖桿
顯　示：CGA/EGA/VGA／MGA
音　效：魔奇音效卡/聲霸卡
類　型：動作
片　數：7片1.2M

自從單槍匹馬、大破魔窟，殺死了魔迪克巫師並救出美麗動人的公主的德克，正和公主
幸福快樂的日子時，那老是多災多難的黛芬妮公主卻被來意不善的女巫給抓走了，可憐的
克，眞是命苦……這一次，我們的大英雄是否會像以前一樣只憑著一把破劍就平安順利
出他心愛的公主呢？

遊戲特點：

- ★一百多幕不同的場景，給你置身科幻世界的快感。
- ★穿越時空，融合了數千個卡通劇情，精彩內容令人目不暇給。
- ★美麗的卡通人物造型，比電影更吸引人。
- ★全中文化的訊息顯示。
- ★全數位化語音，超寫眞的畫面，臨場感十足。
- ★讓你享受在PC上看卡通的樂趣。

電腦休閒世界 獨家代理


全面倒數計時中
強勢登台！
Lemmings 2 The Tribes
It's got everything
but the kitchen
sphinx.
百戰小旅鼠瘋狂版
★多達12個不同品種的小旅鼠，各有所長。
★包含滑雪高手、衝浪小子、跳躍羚羊、詭異魔術師等許多許多。
★更活潑、有趣，比腦筋急轉彎還刺激。
★拯救神像以取得神力。
★八方面的畫面捲動模式。
★加入數位化音效，可聽到小旅鼠們"優美"的叫聲。
★將劇情融入傳統的《百戰小旅鼠》中。
©1993 Psygosis Inc. All Rights Reserved.
Manufactured and Distributedin Taiwan and Hong Kong under license by Asia Recording Co., Ltd.
電腦休閒世界
獨家代理
PSYGNOSIS

問·題·診·療·室

由於本社目前已被信件壓得喘不過氣來了，所以詢問劃撥、維修磁片、攻略、訂户……等問題，請在信封上署名服務課收，以加快回信速度，免除等候之苦。若是急件，請直接撥服務專線 07-3841505，以利處理。投稿問題診療室，如需以信件個別回答，請附回郵及信封，以加快處理速度，謝謝合作。

高雄市 謝長龍

Q 希望軟體世界能出版國內職棒的軟體
P.S. 最好是中文字幕。

台中市 吳健邦

Q 運動類遊戲太少，而且大多是國外的遊戲。我最喜歡棒球遊戲，如果國人能自行開發設計出品，且引用中文訊息，以目前職棒之盛行，倘能推出〝中華職棒〞之軟體遊戲必能吸引廣大的職棒迷，再說軟體上若能加上大家熟悉的職棒明星資料那就更加完美了，不知軟體世界覺得如何？

台北市 趙志強

Q 1. 我非常喜愛棒球之遊戲軟體，可否請軟體世界爲我國職棒做一套中文版？
2. 不知軟體世界可否推出繪圖軟體而其價格只在一般 GAME 的價格？

A 運動類型的遊戲一般在遊戲市場中較爲冷門，不過仍有風評不錯的遊戲，例如燃燒的野球系列，都有一定的喜好者，當然國內職棒的熱潮是大家有目共睹的事實，對於各位的建議，相信軟體世界會有令各位滿意的回應，咱們拭目以待吧！！

一般 GAME 價格的繪圖軟體？！截至目前，軟體世界尚未有類似的消息傳出。一有消息，會在雜誌上公告。

台北市 林詩俞

Q 國內電腦女玩家似乎很少（事實上，我至今並未遇見過）哎！沒有同好眞是很寂寞，不知道貴社是否有呢？

A 事實上，本社經常接獲代尋同好的信件，或建議增闢聯誼性質的篇幅，又因本社待回覆的千奇百怪信件已積壓不少，而服務單位的人力又非常有限，除向尚未接獲回函的讀者致歉外，也請各位讀者留意以下訊息：凡有心尋找電腦遊戲軟體或本雜誌同好，互相切磋、討論者請利用明信片註明眞實姓名、年齡、連絡方式（請註明電話號碼或通信地址）及最近曾玩過的 5 個遊戲名稱，並附上一段 50 字内的留言，寄回高雄郵政 28-34 號信箱軟體世界交誼廳收，我們樂意在雜誌上刊出，爲各位搭起友誼的橋樑（別誤會，是交誼廳不是婚友俱樂部，且非營利）。請參考下例（照抄者，永不刊登）

軟體世界交誼廳

姓名：王三四　　年齡：17
性別：男　　電話：(06)123-4567
曾玩過的遊戲：鬼屋魔影、獄島小英雄Ⅱ、美少女夢工場、鐵路 A 計劃、創世紀 7
留言：誠心交往志同道合的電腦遊戲同好，特別喜好冒險類，也想了解硬體方面的知識，喜歡畫一些小插畫。

台北市 陳德政

Q 軟體世界的 BBS 站是我經常上的站，品質也很好，但不知是否能讓訂戶或長期購買的讀者在上站的「等級」能提高些？這應該算是一種福利吧！

台北市 劉春吉

Q 我剛接觸 BBS，最經常上的站就是軟體世界的站，我知道軟體世界的站裡有許多寶貴的訊息及資料，不過我目前因等級不高，無法取得更多的資料，是否有什麼方法可以提昇我在軟體世界站裡的等級？

A 想要提升在 BBS 站上的等級，實因各站站長所需之要求不同而異，有些站長著重於站友提供之訊息多寡；有些則看重程式、作品之流通。就軟體世界站而言，以下訊息值得有心提升等級之站友參考。

1. 經常上站，參與討論，抒發心得感想。

2. 文詞強烈建議避免使用不雅字彙或人身攻擊。

3. 就事論事，避免嘩衆取寵，造謠攻訐。

4. 勿使用不雅之 **ID** 名上站，以免被列入等級 0 拒絕往來戶。一般而言，軟體世界站極力鼓勵各站友積極上站，多方討論交換心得，共同關心，

問·題·診·療·室



提昇等級只是時間問題，只要您把握以上原則，等級的提昇是指日可待。

目前，軟體世界的駐校代表、雜誌之特約作家，及一些積極的站友均已獲不同程度的等級提昇，有關雜誌之長期訂戶或長期購買遊戲之站友等級提升之資格審核則有待進一步之規劃方可，不過最重要的還得靠各位的積極參與，共同關心。

高雄市 李永正

Q 1. 貴刊越來越有充實感，另外，讓我感到驚訝的是在選「雜誌專欄喜好程度」時，想找卻找不到可讓我勾上「關閉此專欄」的選項，雜誌的進步是實實在在，有目共睹的。

2. 希望一模一樣的廣告不要刊登超過 3 期雜誌。

3. 抽獎送的獎品何必太貴，像機車 50CC 一台上萬放在那裏，除了讓我們流口水，乾瞪眼外，我才不敢妄想那萬分之一的機率會抽中我，所以何不以貴公司的特產（ GAME 、 T 恤、滑鼠或者也可以送 RAM ）來個皆大歡喜，提高中獎率呢？

4. 服務課的「接線生」好像每天說話太多，以致熱情大減，有氣無力，加上老打不進，我早已不想藉此管道了，請提振士氣一下。

中和市 吳佳蓉

Q 有些朋友告訴我，軟體世界因為出片太多，所以品質不精，而我是軟體世界的忠實支持者，所以我不相信他。

但是，像我買麻雀學園、吞食天地、幻想空間V、創世紀 7，以及目前的撞球補習班，都有毛病，不是易當機，就是沒畫面或音效。而撞球補習班中我明明打入 PLAY-AD ，結果出來的仍是 PC 音效，我的聲霸卡絕無問題，而程式中批次檔似乎也無誤。不過我無法忍受沒有悅耳的音樂，只好再花半小時去換新的了。

我不相信我朋友說的，也不希望那是眞的，但願你們在賣出遊戲前先多做檢查，不論是 180 元或 500 元的都一樣，因為任何價碼的 Game 都會有人玩。

我愛軟體世界！

台北市 陳信達

Q 遊戲說明書之製作已經逐漸加強，可由 SSI 的異域寶藏和克萊恩黑暗之后中看出，但是在 Ultima underworld 的手册中卻缺少了很多資料。Ultima underworld 是我買的第一套外國原版的 Game ，我發覺，原版說明書對於如何讓使用者進入狀況有很大的幫助，雖然讀者查閱英文比較麻煩，但是實在是比中文的說明書來的仔細，像中文說明書中就沒有提到那一棵可以使你無限次復活的〞銀樹〞，而許多 RPG 的中文說明也只是指令介紹而已。記得我玩亞瑟王傳奇時，說明書只有一點，整個遊戲多虧了我有一套百科全書才能了解遊戲中的情節，而遊戲中給我的資訊卻告訴我可以去查手册？？中文 Game 的手册應該要加強，邪神傳說的手册就嫌簡單了一點。

A 感謝各位對軟體世界的厚愛，有關於廣告及抽獎部分，本社會提供給負責之單位做為參考。另外，有關服務課之專線，接話率非常的高，若打不進來，仍請多包涵，服務課除了接聽電話外，尚有許多有關服務方面的事，足以讓他們忙得焦頭爛額了。

有關遊戲說明書的製作，軟體製作部門，會全數翻譯出玩家所需的必要內容，若有部分疏忽，以致造成玩家困擾，也會盡全力彌補缺憾。品質與測試都是軟體世界產品製作的基本要求，敬請繼續支持與愛護，並請所有玩家選購軟體時務必仔細查看軟體外包裝所註明之配備需求及適用限制，以免造成一些困擾。

高雄市 吳振璿

Q 貴公司出版的軟體，我一向都很支持，每出一套好 Game ，我一定去買一套，可是卻不是每次買回來都能夠玩，像楚漢之爭II就是一個例子，我明明很仔細地看了一遍必要的裝備，完全適合我家的電腦，結果才看到了開頭畫面，電腦就顯示出記憶體不足（後來才知道要 1024K 才能用，我家才 640K ）。這一次我又買了另一套小人物狂想曲－名人失蹤記這次問題又更奇怪了，雖然遊戲是進去了，可是正當主角要對話時，卻不能選擇對話選項（我是用鍵盤玩的），箭頭永遠停留在最後一個選項，無法選擇，不管如何按鍵盤，那個箭頭還是只會停留在最後一句話，當場★◎＊……

A 關於楚漢之爭II的問題，是當時作業的疏忽。由於手册內雖有標示須 1024K 的記憶體，但在封盒上卻未標示清楚，對於對您所造成的困擾，感到非常抱歉！近來由於遊戲所要求的配備越來越高，所以本公司對於配備方面的要求亦非常重視，以防對消費者造成困擾。至於小人物狂想曲－－名人失蹤記，我們並無遇到與您相同的問題，可能跟您的電腦配備有關，所以請您詳述您的電腦配備，及 CONFIG.SYS 、 AUTOEXEC.BAT 的內容，我們好為您診療。

遊戲目錄索引

#：雜誌期數　電：電腦休閒世界
貴：貴族版　珍：珍藏版
攻：遊戲攻略　百：百戰天龍
笈：Game 林秘笈




遊戲目錄索引

#：雜誌期數	電：電腦休閒世界
貴：貴族版	珍：珍藏版
攻：遊戲攻略	百：百戰天龍
笈： Game 林秘笈	



遊戲目錄索引

#：雜誌期數	電：電腦休閒世界
貴：貴族版	珍：珍藏版
攻：遊戲攻略	百：百戰天龍
笈： Game 林秘笈	

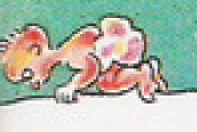






遊戲目錄索引

#：雜誌期數　電：電腦休閒世界
貴：貴族版　珍：珍藏版
攻：遊戲攻略　百：百戰天龍
笈：Game 林秘笈







擴大營業 求稿 專案實施中

軟體世界雜誌從本期起開放各公司所出版的遊戲自由投稿，不限制任何專欄，供各位玩家一展所長，歡迎各位踴躍投稿，不過投稿前別忘了詢問一下。

下列專欄開放　歡迎各位發燒友提筆相贊

- 遊戲攻略：各遊戲出版公司所出版之遊戲之簡易攻略或攻略心得。
- GAME 林秘笈：各遊戲出版公司所出版之遊戲之提示篇、心得篇及新手上機篇。
- 遊戲獵人：各遊戲出版公司所出版遊戲之評析。
- 百戰天龍：各遊戲出版公司之遊戲。
  (1) 攻略小秘技。
  (2) 遊戲程式修改篇（含無敵版），限軟體世界、電腦休閒世界出版之遊戲。
  (3) 遊戲資料檔剖析，限軟體世界、電腦休閒世界出版之遊戲。
- 天外一章：以電腦遊戲爲主題，但與遊戲攻略無相關性之文章。
- 紙上談兵：遊戲出版公司各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。
- 補習街：爲各類遊戲初級玩家補習。
- 電玩短路：關於各類 PC GAME 的趣味漫畫，黑白即可，不用上色。
- 不吐不快：關於 PC GAME 的趣聞、苦水或想發洩的事。
- 硬體世界：關於電腦硬體方面之應用或實用之軟硬體應用技巧，如記憶體、螢幕、硬碟……等等。

二、投稿須知

- 各類專欄撰稿前請先詢問，以免浪費您寶貴的時間。若您有任何的 IDEA ，歡迎來電討論，服務電話：（07）384-8088 轉 289
- 務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！並在信封上著明所要投稿的專欄。
- 爲登錄作業方便，請於初次投稿時附上身份證影印本。
- 需退稿者請同時附上足額郵票及信封，否則恕不退稿。
- 文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。
- 所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。
- 請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度或遊戲畫面圖形檔（格式爲 .LBM 、.BBM 、.PCX 、.GIF 、.CAP ）磁片隨同攻略寄來，稿費另計。
- 漫畫稿：
  請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框，線條力求簡明、清晰，並附上文字解說，漫畫上的任何文字全部以鉛筆書寫，請勿著色，請務必合作，免遭退稿。
- 單幅漫畫稿規格：
  寬 11 公分，高 8.5 公分。
- 投稿問題診療室，如需以信件個別回答，請附回郵及信封，以加快處理速度。由於本社目前已被信件壓得喘不過氣來了，所以詢問劃撥、維修磁片、……或其他不屬於雜誌本身及無關連性之問題，請在信封上署名服務課，如此才能加快回信速度，免除等候之苦。
- 本刊對採用的稿件有刪改權。
- 作品經發表後，版權歸本刊所有。
- 爲免郵寄失誤，請自行影印留底。
- 稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；黑白漫畫每幅 300 元起；不吐不快每則 200 元。作品如經刊登，贈送當期雜誌一份。
- 服務電話：（07）384-1505 。
- 來稿請寄到：高雄市郵政 28 之 34 號信箱

徵求下列文章

諸神的黃昏攻略　黑暗紀元攻略
奇妙大百科心得　神勇毛毛蟲心得



郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資為 20 元，攻略單行本每本郵資為 40 元。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的訪客音效插頭，已停止訂購，請勿再劃撥購買。

玩家注意！

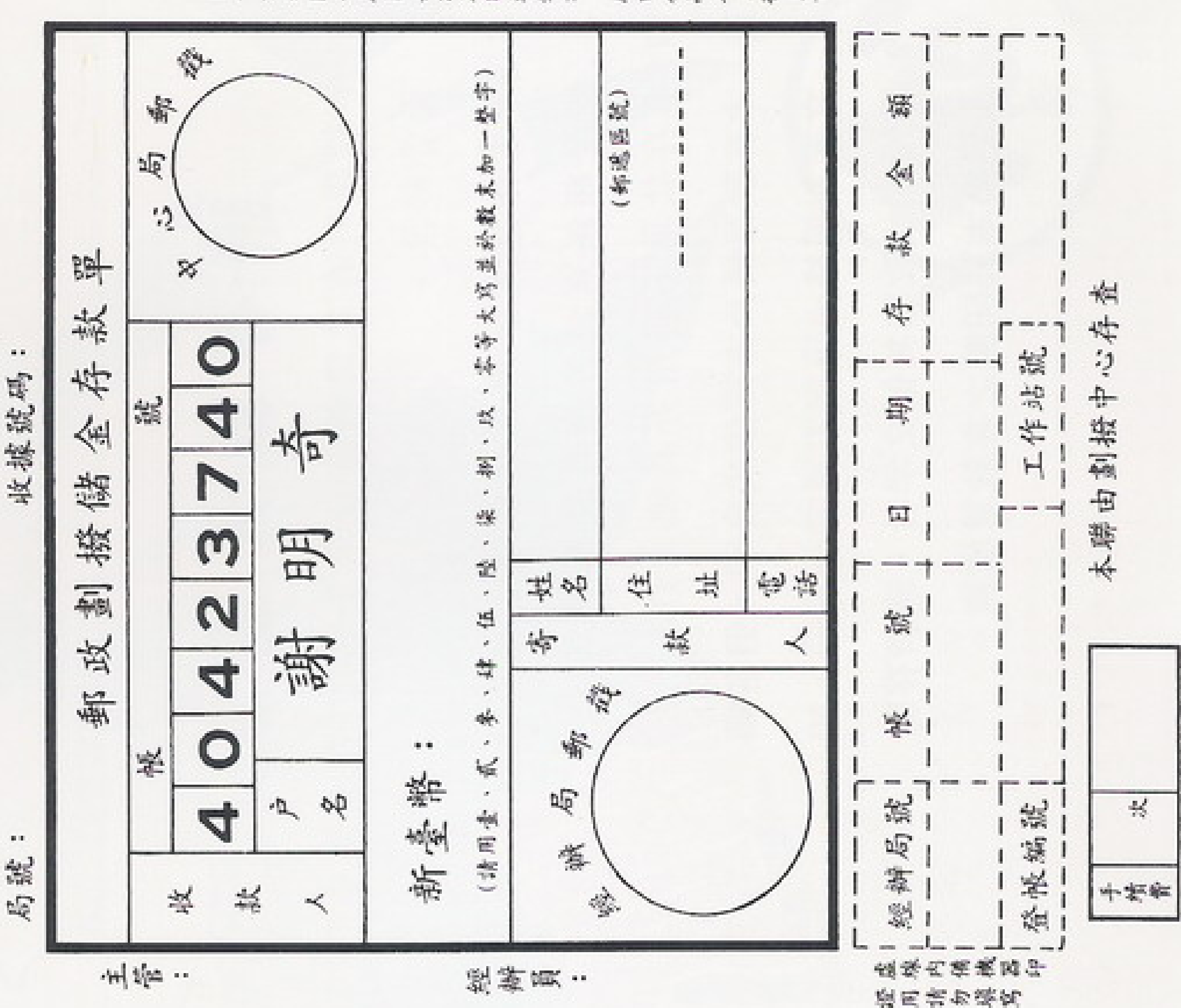
我們處理玩家們的問題時，常會遇上粗心的玩家沒有留意您的現有設備，是不是可以正常執行您買的遊戲（如單色顯示器玩家買了創世紀 7 後，來函詢問如何使用）。請在購買時詳細的看一下產品上面的標示，有關執行所需的設備，請務必核對之後再購買。另外，有我們的產品中，都有使用說明書，當您正準備享用我們為您準備的好遊戲時，請務必仔細看過使用手冊上有關程式所需使用的配備、安裝及使用操作上的步驟及不要載入不必要的常駐程式等等注意事項，再開始安裝，相信您會發現安裝至您的硬碟竟是如此簡單。若您在新買的產品中有缺少任何附件或附件有損壞時，請儘速向購買處直接兌換一套相同的新品。請注意：我們不接受單獨索取各項配件。

服務專線:(07)384-1505

台北 BBS 站：(02)788-9184（24 小時全年無休）

高雄 BBS 站：(07)384-1505（晚上 9:00～翌日早上 9:00，假日全天）

(07)384-8901（24 小時）


請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。

郵政劃撥儲金存款單

收據號碼：

局號：

收款帳號：4 0 4 2 3 7 4 0

戶名：謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人：姓名　住址　電話　（郵遞區號）

經辦局收款戳

主管：

經辦員：

存款金額

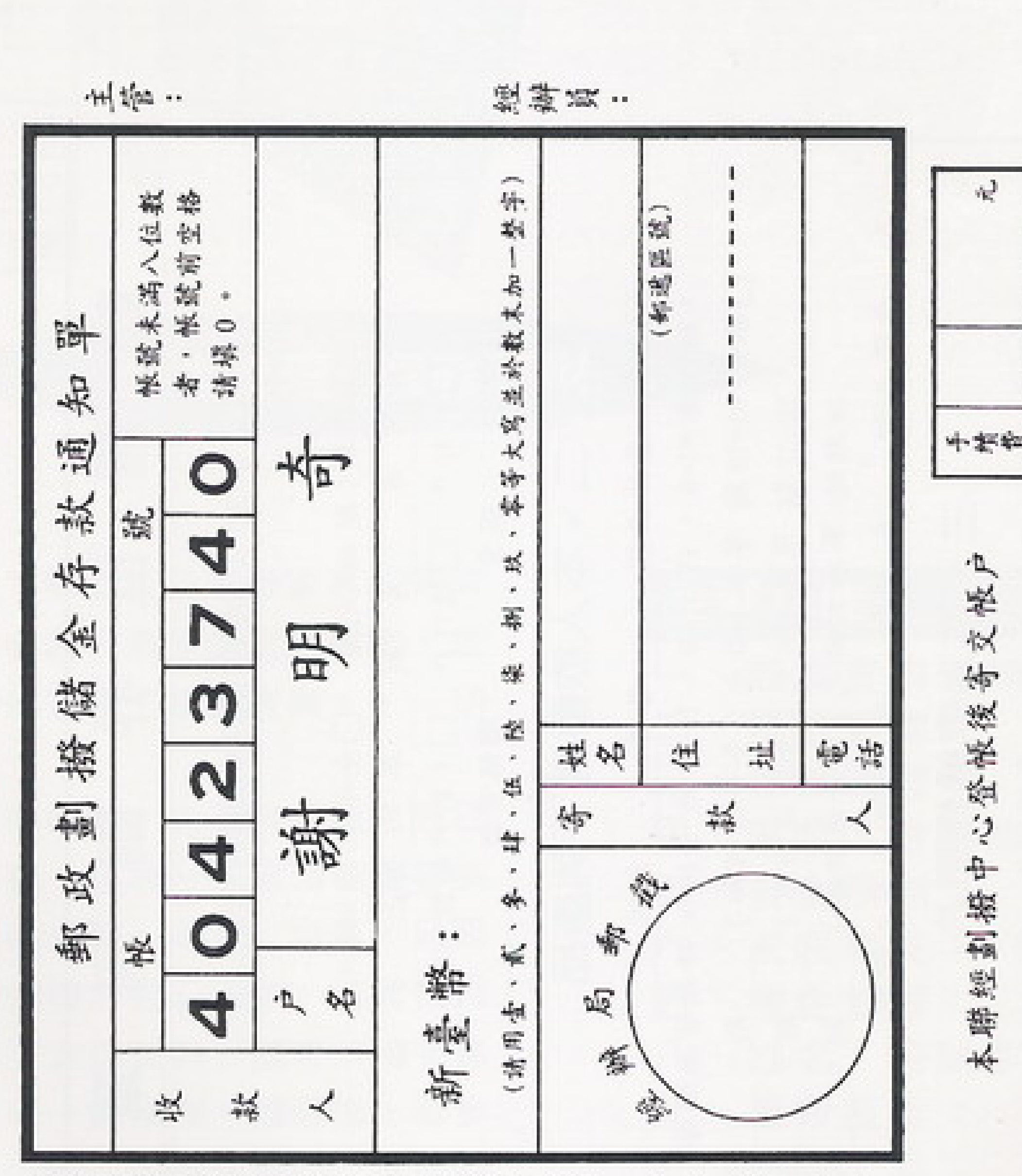
帳號　日期

經辦局號

登帳編號

工作站號

本聯由劃撥中心存查


郵政劃撥儲金存款通知單

收款帳號：4 0 4 2 3 7 4 0（帳號未滿八位數者，帳號前空格請填 0。）

戶名：謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人：姓名　住址　電話　（郵遞區號）

經辦局收款戳

主管：

經辦員：

元

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

◎存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。

◎帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

前期雜誌要目

《人物專訪》

《國外報導》

《百戰天龍—秘技天地》

《GAME林秘笈》

《遊戲攻略》

《遊戲獵人》

《硬體世界》

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。
二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。
三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。
四、本存款單不得附寄其他文件。
五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期430元整　□全年12期860元整
自____年____月　到____年____月止
□新訂戶　□續訂戶　□（訂戶編號NO____）
年齡____　職業____　聯絡電話____

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　產品名稱____　售價____　金額____
＊請注意＊1-8、11、12、14、15、16、40期皆無庫存
□雜誌 01-19期　單本$60元（含普通回郵）____期＝____本
20-37期　單本$80元（含普通回郵）____期＝____本
38期起　單本$100元（含普通回郵）____期＝____本
金額　$60*____本　$80*____本　$100*____本＝總額____

三、本人欲維修磁片

一般維修一片　$10*____片　更新磁片一片　$30*____片
回郵費用1.維修總片數3片以內，$40元整 3片以上 $60元整
維修費用____＋郵資____＝總金額____

＊以上資料請詳細填寫＊

姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

亞洲套裝軟體系列

家庭寶典

- ♠您討厭軋 3 點半的銀行？
- ♠您馬上能清楚帳戶內的餘額？
- ♠您能隨時掌握好資金調度？
- ♠您會緊張今天是否有到期的支票
- ♠您想減少人工沖銷轉帳的錯誤？
- ♠您可以成為精明的家庭理財專家

票據管理　家庭理財

產品簡介

您想成為家中的〃財政部長〃嗎？可想掌管家裏的經濟狀況？或者想做個有效率的理財會計？衆多的金錢數字，是否讓您頭昏眼花？您放心，現在起有了『家庭寶典』，一切都OK 了。

『家庭寶典』是一套理財經典軟體，它不但處理您的日常收支，還管理您的所有存摺帳號、應收付支票及標會等多項功能。不論您是在家裡，或者在公司、學校、商店，只要必需解決財務的任何地方，它都能讓您得心應手。在繁忙且講求效率的現代工商社會，擁有『家庭寶典』就等於擁有專屬會計，對站在流行前線的您可是一大福音。提醒您，腳步要快，趕快買一套『家庭寶典』回家，當個快樂的〃家庭財政部長〃！

主要功能

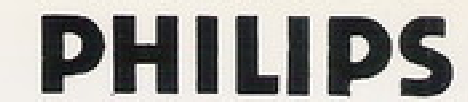
一、親友資料管理 ：
二、帳號管理：
三、存提管理：
四、應收、付票據：
五、資金預測：
六、家庭收支：
七、標會管理：
八、姓名、商號字劃吉凶學：
九、星命座盤：
十、系統工具：

亞洲軟體

製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路53號
服務專線：(07)3848088轉228/229應用套裝軟體課洽



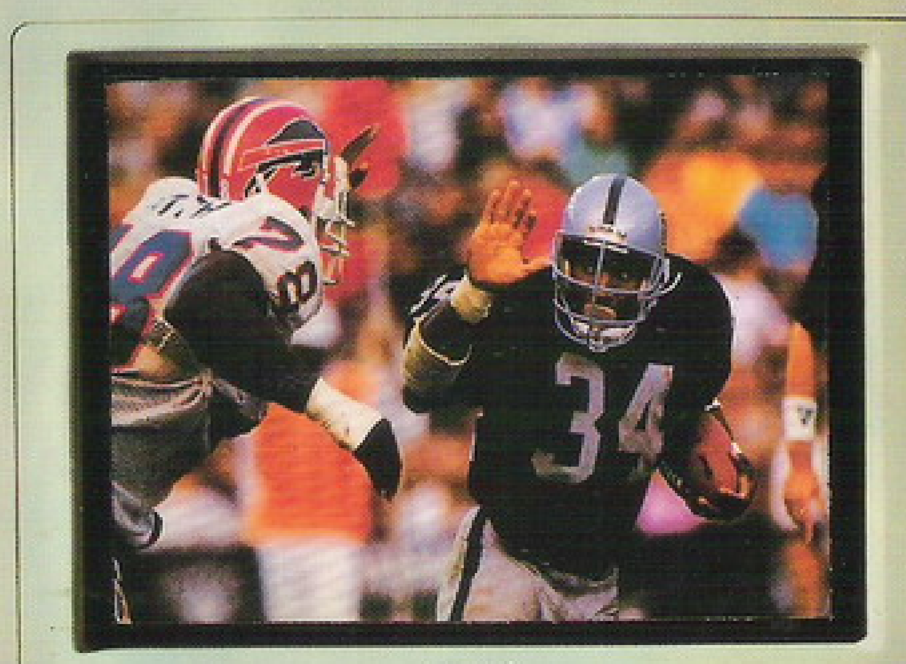
代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路63號





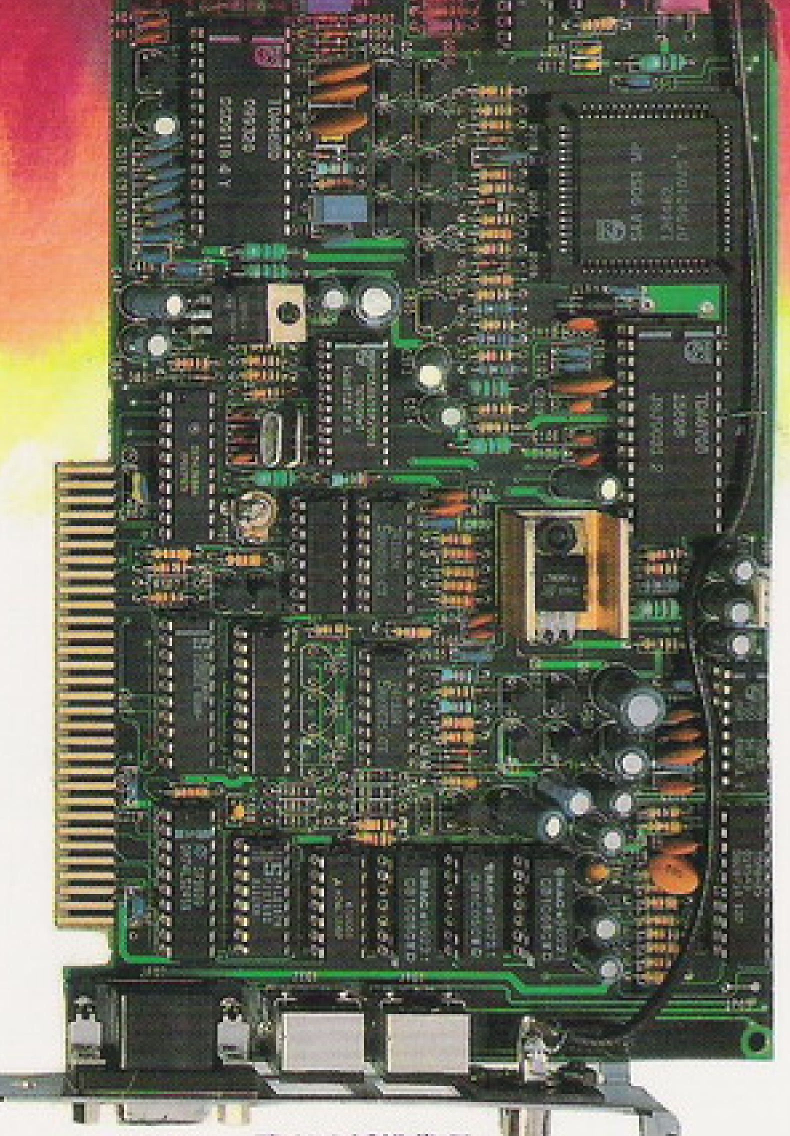
飛利浦數位電視卡

" Not Just Good, It's Perfect "

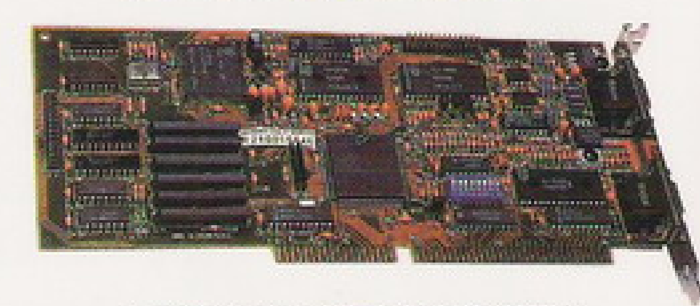




- ◎內含全頻道選台器，可接收181個頻道，並可收看有線電視
- ◎含一組AV信號介面，可接LD、VCR、或V8
- ◎具標準 MTS 美規立體雙語音功能系統
- ◎數位解像處理與最新『倍頻輸出』技術，畫質清晰不失眞
- ◎具20種操作功能，均透過螢幕式功能顯示（OSD）自PC鍵盤操控
- ◎先進高級調諧系統可自動尋找電台，並記憶頻道
- ◎內含LPS能改善掃描線閃爍不穩的情況
- ◎內含CTI能加強彩色的解析度，尤其是卡通片的畫面。
- ◎由電視切換成電腦時，可保留電視聲音，完全不佔記憶體
- ◎高相容性，IBM PC/AT/386/486 所有與 IBM 相容之機種均適用
- ◎可搭配 VGA 以上螢幕使用，螢幕升級時不須更換電視卡



PV-100多媒體影像捕捉卡



- ＊可在視窗上顯示來自錄影機、碟影機及電視的影像。
- ＊可控制視窗大小及移動視窗位置。

提供多種檔案儲存格式：
MMP、BMP、TRG、TIFF、PCX

飛利浦授權代理



龍大電腦科技
TEL：(02)857-5255
客户服務專線：(02)857-6227

科技生活 飛利浦龍大
龍大代理・服務滿意

龍大電腦(士林門市)
台北市延平北路六段123號
(02)812-2363
(02)816-0845
劃撥帳號：15537271

(02)623-7993

(02)396-5781

(03)367-2563

(04)381-0949

(07)226-2863